●平成12年3月1日発行（毎月1回1日発行） ●第2巻 第3号 通巻9号

冒険ガイド第3弾 ポケットモンスター金・銀 60P!!

Monthly ファミ通64+(プラス) [2000.03 1/21発売号]

ファミ通64+（ロクヨンプラス）

2000.03

豪華2大付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力



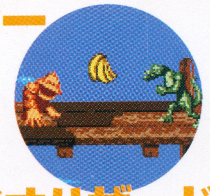
巻頭インタビュー 『メガテン』を生み出したのうみそはどうなってる？● アトラス 岡田耕史





速報 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！／星のカービィ64
ドンキーコング ディンキー&ディクシー





徹底解析 ドンキーコング64／バイオハザード2





悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～
マリーのアトリエGB/エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～



新作紹介 トレード&バトル カードヒーロー



別冊付録 ソフトカタログ1999
'99年発売のN64・GB・NPソフトを完全収録!!









ファミ通一族 VS 陰謀 2000

ポケモン金・銀攻略は64+におまかせ！

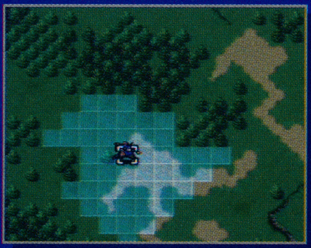
Nintendo®

トラキア半島の未来をかけて
リーフたちの『聖戦』が、いま、

「ファイアーエムブレム」の世界が
新システムで多彩に、より深まって登場。

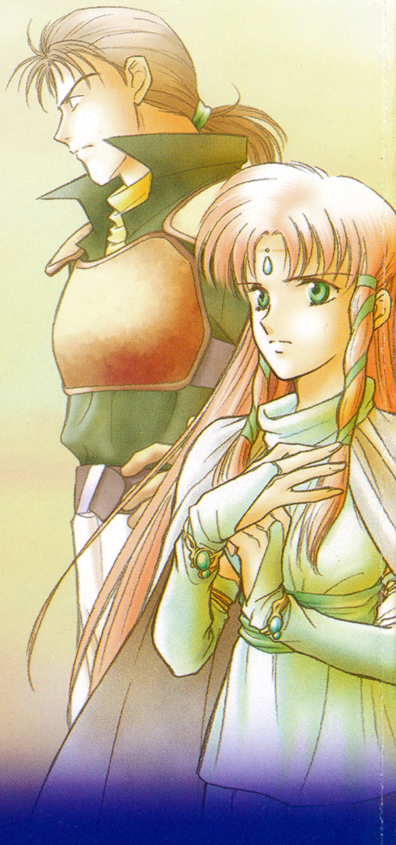
ファイアーエムブレムシリーズ「トラキア776」は、前作「聖戦の系譜」に登場したレンスターの王子リーフを主人公としたシミュレーションRPGです。前作と同じシナリオキャンペーン方式に加え、新システムによってグレードアップした「ファイアーエムブレム」の世界をお楽しみ下さい。







※画面写真はすべて開発中のものです。



2000年1月21日(金)発売

メーカー希望小売価格 5,200円(税別)

任天堂株式会社　本社　〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
サービスセンター：東京 TEL.(03)3254-1647　大阪 TEL.(06)6376-5970　名古屋 TEL.(052)571-2506
岡山 TEL.(086)252-2038　札幌 TEL.(011)612-6930
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/



SUPER Famicom
はじまる。
Fire Emblem™
トラキア776
ファイアーエムブレム
●シミュレーションRPG●
●バッテリーバックアップ●
● 一人用 ●
©1996,1999,2000 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS
SUPER Famicomは任天堂の登録商標です。
※ゲーム内容はニンテンドウパワーの書き換えソフトと同じです。



GAME BOY COLOR
トレード&バトル
カードヒーロー®
CARD HERO
限定セット バトラーキット7
2/21(月)発売予定
©2000 Nintendo
究極のカードゲームに
限定セットついに登場
LAWSON
Loppi
LAWSON Online Shopping
LAWSON

ショッピングステーション

バトラーキット7

こんなにスゴイ



1 ゲームボーイ用携帯きんちゃく袋

マルヒゲヤデザインのゲームボーイ携帯用きんちゃく袋。このきんちゃく袋の裏地にはメガネ拭き用の生地を使っているので、ゲームボーイを収納し両面からディスプレイ部分をこすることで、ほこりや指紋などの汚れがきれいに掃除できる機能を備えています。

2 通信ケーブル用携帯収納ポケット

『カードヒーロー』では対戦が必須。携帯きんちゃく袋に通信ケーブルを持ち運べるとっても便利な収納ポケットを装備しました。

3 対戦記録及び対戦心得手帳「バトラー手帳」

『カードヒーロー』をより楽しむための必須アイテム。対戦心得や対戦作法、さらには対戦した結果を記録したり対戦内容を分析できるような内容盛りだくさんの手帳です。

4 対戦記録用ボールペン

バトラー手帳にはバトラーペンが付属。対戦記録用のペンとして利用しよう。

5 会員バッジ（マルヒゲヤ会員）

初回限定の「バトラーキット７」購入者にしか手に入らないバッジ。プレミアアイテムになることまちがいなし!?

6 挑戦状

『カードヒーロー』の対戦を盛り上げてくれる「挑戦状」です。使い方のルールはバトラー手帳で見てください。

7 敗北証明書&敗北証明ステッカー

ライバルたちから「敗北証明書」を集め優越感に浸る。これぞバトラー冥利に尽きる!!



数量限定

トレード&バトル
カードヒーロー
（ゲームボーイソフトのみ）

3,800円 税別

・任天堂
・ゲームボーイ&カラー共通ソフト

ショッピングステーション
商品番号 **730432**
予約期間 **1/15～2/11**

お渡し日は、ロッピー画面にて商品番号をご入力のうえ、ご確認願います。

数量限定

トレード&バトル
カードヒーロー＋バトラーキット7
（ゲームボーイソフト）

① ゲームボーイ用携帯きんちゃく袋
② 通信ケーブル用携帯収納ポケット
③ 対戦記録及び対戦心得手帳「バトラー手帳」
④ 対戦記録用ボールペン
⑤ 会員バッジ（マルヒゲヤ会員）
⑥ 挑戦状
⑦ 敗北証明書&敗北証明ステッカー

5,000円 税別

・任天堂
・ゲームボーイ&カラー共通ソフト

ショッピングステーション
商品番号 **730467**
予約期間 **1/15～2/11**

お渡し日は、ロッピー画面にて商品番号をご入力のうえ、ご確認願います。

●販売期間、発売日および価格は変更になる場合がございます。ご了承ください。●数量限定のため、期間内でも販売を終了させて頂く場合がございます。ご了承ください。

この商品のお申し込み方法

1. Loppi 画面をタッチ!
2. ショッピングステーション をタッチしてください。
3. 予約・取り寄せ商品 をタッチしてください。
4. 商品番号を入力 後は画面に従ってください。



好評発売中!!
今度はマージャンで
艦長キメるって…
「まっ、せいぜいがんばれば?」
艦内をくまなく歩いてコミュニケーション。
艦長の座を巡りナデシコ艦内はヒートアップ。
「マージャン大会」の火蓋は切って落とされた。
数々のライバルたちを倒してシナリオモードを勝ち進め!
ユリカが、そしてルリが
しゃべる!!
ルリ「・・バカばっか」
ゲームボーイカラー専用カートリッジ
機動戦艦ナデシコ
Martian Successor NADESICO
ルリリルリ麻雀
KIG-9 税抜価格¥3,980
パーツを集めて
トレカを完成させろ!!
なんと!完成したトレカは、
ポケットプリンタで出力可能。
イラスト:堀内 修
GAME BOY COLOR
●16MB+64K+BB
●通信ケーブル対応
●ポケットプリンター対応
VSキャラクターセレクト
キャラクターをえらんでください
Aボタンで 決定します
Bボタンで メニューにもどります
フリー対戦モード
登場するキャラは
総勢30人!!
二人通信対戦可能。
熱く戦え!!
KING RECORDS
STAR CHILD
©1999 KING RECORDS / GANSIS
★「ルリルリ麻雀」の最新情報はホームページでも見ることができます♪ http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
2000年1月21日発売
特別定価 550円（税込み）

PRESENT see P.105　このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方

ジャンル：アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

プレイ人数：ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

N64：バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　メモリー拡張パック対応　メモリー拡張パック専用　音声認識対応

GB：ゲームボーイカラー対応　ゲームボーイカラー専用　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　赤外線通信ポート対応　スーパーゲームボーイ対応　ポケットプリンタ対応　振動カートリッジ　64GBパック対応

GBゲーム徹底解析　ポケモンピンボール

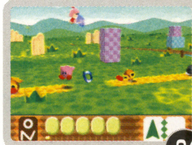
ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

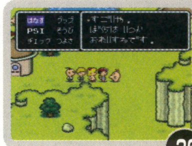
※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

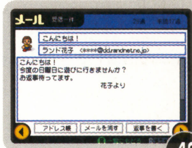

p12



p18


p24


p36



p42


p46


p54


p62


p78


p88

ファミ通64+3月号
COVER
キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
デザイン／村田順一



PRESENT see P.105 **表紙クイズ　"マリオを探せ！"**
表紙のたくさんのマリオの中に、ひとりだけほかのマリオと違っているものがいます。そのマリオは「下から何段目」の「右から何番目」でしょうか？　探し出して官製はがきでお送りください。5名の方に「秘密のプレゼント」を差し上げます。詳しい応募方法は、105ページをごらんください。

発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）
発行/株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

64+ MONTHLY DATA

2000.03

売り上げ TOP10

●集計期間● 1999年11月29日～2000年1月2日

1 (→1) ポケットモンスター 金・銀

任天堂
1999年11月21日
各3,800円



2,242,085本 累計4,106,134本

ふしぎなおくりもので、ときどきもらえるもようがえグッズ。プレイにはあまり関係ないけれど、自分の部屋がだんだんにぎやかになっていくみたいで嬉しいね。

2 (↗ -) NEW ドンキーコング64

任天堂
1999年12月10日
7,800円



534,567本 累計534,567本

スーパーファミコンで人気を博した『ドンキーコング』がN64で登場！　同梱されているメモリー拡張パックを使って、よりリアルになったフィールド上を駆け回ろう。

3 (↗ -) NEW マリオパーティ2

任天堂
1999年12月17日
5,800円



466,230本 累計466,230本

あの『マリオパーティ』がパワーアップして帰ってきた。前作好評だったイベントやミニゲームも大幅に増加し、いままで以上に白熱したバトルがくり広げられるぞ。

4 (↗ -) NEW カスタムロボ

任天堂
1999年12月8日
6,800円



122,236本 累計122,236本

さまざまなパーツをカスタマイズ（組み合わせ）して、ライバルたちに挑戦しよう。パーツそれぞれの特性を活かした、自分だけの最強カスタムロボを作るのだ！

5 (↘4) ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

任天堂
1999年1月21日
5,800円



99,004本 累計1,331,498本

つぎつぎと新作ソフトが発売されているなか、堂々5位にランクイン。人の集まる機会が多い、年末年始にはみんなで遊べる多人数プレイのゲームが人気みたいだね。

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、オレンジが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

6 ↘5 ポケットモンスター 赤・緑・青

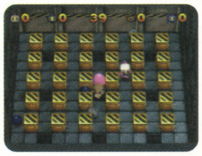


任天堂 1996年2月27日 赤・緑3,900円／青3,000円

76,664本

累計5,581,163本

7 →- NEW 爆ボンバーマン2



ハドソン 1999年12月3日 6,800円

67,290本

累計67,290本

8 ↘3 ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

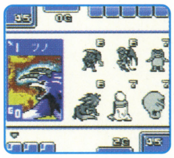


エニックス 1999年9月23日 4,900円

67,252本

累計583,638本

9 →- NEW モンスターファームバトルカードGB



テクモ 1999年12月24日 3,980円

46,497本

累計46,497本

10 ↗- ポケモンスタジアム2



任天堂 1999年4月30日 5,800円

46,176本

累計677,465本

読者が選ぶNP書き換え希望ソフト TOP10

1. ドラゴンクエストIII そして伝説へ… ・・・14.7%
2. ドラゴンクエストV 天空の花嫁 ・・・13.5%
3. ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ・・・11.0%
4. ポケットモンスター(赤・緑・青・ピカチュウ) ・・・10.4%
5. ドラゴンクエストVI 幻の大地 ・・・10.1%
6. ゼルダの伝説 神々のトライフォース ・・・・9.3%
7. ゼルダの伝説 リンクの冒険 ・・・・8.3%
8. ポケットモンスター(金・銀) ・・・・8.0%
9. 風来のシレンGB ・・・・・・7.6%
10. ドラゴンクエストI ・・・・・7.2%

●集計期間● 1999年12月1日～12月20日

今月のピックアップ スターフォックス



任天堂 1993年2月21日 9,500円

アニメのようなスムーズな動きとリアルな飛行感覚、そしてスーパーファミコン単体でポリゴン描画を実現した3Dシューティングゲーム。ポリゴンを活かしたさまざまな仕掛けや罠の存在により、広々とした空間を飛び回る爽快感が魅力。プレイヤーは“クイックターン”、“ローリング”、“逆噴射”などのありとあやゆる操縦テクニックを駆使してステージクリアーを目指そう!

読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 (N64) ・・・21.7%
2. MOTHER3 豚王の最期 (N64) ・・・16.1%
3. スーパーマリオRPG2 (N64) ・・・14.0%
4. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～ (GB) ・・・10.1%
5. ゼルダの伝説64DD (64DD) ・・・8.5%
6. ファイアーエムブレム64 (N64) ・・・6.5%
7. バイオハザード2 (N64)) ・・・・5.5%
8. スーパーマリオブラザーズDX (GB) ・・・5.0%
9. カードヒーロー (GB) ・・・・・4.7%
10. 星のカービィ64 (N64) ・・・・・4.5%

●集計期間● 1999年12月1日～12月20日

歴代販売本数 TOP10

1. ポケットモンスター 金・銀 (GB) ・・・任天堂
2. ポケットモンスター ピカチュウ (GB) ・・・任天堂
3. ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～ (GB) ・・・エニックス
4. 遊戯王 デュエルモンスターズ (GB) ・・・コナミ
5. ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ (N64) ・・・任天堂
6. ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64) ・・・任天堂
7. 遊戯王 デュエルモンスターズII～闇界決闘記～ (GB) ・・・コナミ
8. ポケモンカードGB (GB) ・・・・任天堂
9. ポケットモンスター 赤・緑・青 (GB) ・・・任天堂
10. ポケモンピンボール (GB) ・・・任天堂

●集計期間● 1997年12月28日～2000年1月2日

NP書き換え TOP10

1. ファイアーエムブレム トラキア776 ・・・任天堂
2. スーパーマリオコレクション ・・・任天堂
3. ピクロス Vol.5 ・・・・・・任天堂
4. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン ・・・チュンソフト
5. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 ・・・任天堂
6. スーパーマリオワールド ・・・任天堂
7. ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ ・・・アスミック
8. 牧場物語 ・・・・・・・・ビクターインタラクティブソフトウェア
9. スーパー桃太郎電鉄2 ・・・・ハドソン
10. スーパーボンバーマン3 ・・・ハドソン

●ニンテンドウホームページより12月分

※読者が選ぶNP書き換えTOP10と期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。
※歴代販売本数TOP10は、ファミ通NP編集部が独自に作成したものです。

ファミ通一族の

ファミ通グループ6誌合同企画
～レアでプレミアムなミレニアム～

応募者全員サービスのプレミアムテレカがキミを直撃!

1999年末、恒例の『ファミ通一族の陰謀』が明らかに。"レアでプレミアムなミレニアム"という号令のもと、ファミ通グループが日本中を駆けずり回って手に入れた、二度と手に入らない"プレミアム"テレホンカードが制作されることになった! しかもシルバーに箔押しされ、目に鮮やかな初の視覚体験。1000年に一度のチャンスを見逃すな!

申し込み用紙

ご住所	□□□-□□□□ 都道府県
保護者のお名前	
フリガナ / ご本人のお名前	保護者の印鑑　印
電話番号	(　　　)　　　－

希望するテレホンカードの番号にひとつだけ◯マルをつけてください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

▲ふたつ以上に◯マルをつけた場合、事務局で選ばさせていただきます。また、どこにも◯マルをつけていない場合、お送りするのは20番のテレカ【天からトルテ!】になります。詳しくは応募の注意をご参照ください。

アンケート

①性別　男・女	②生年月日　19　年　月　日
③学年または職業	年生　職業
④最近買ったゲームソフト	(　　　)(　　　)
⑤欲しいゲームソフト	(　　　)(　　　)
⑥趣　味	(　　　)(　　　)
⑦好きなゲームジャンルに◯をしてください。	(a)アクション (b)シューティング (c)RPG (d)パズル (e)スポーツ (f)アドベンチャー (g)シミュレーション (h)その他(　　)
⑧持っているハードに◯をしてください。	(a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)64DD (l)パソコン/Windows (m)パソコン/Mac (n)その他(　　)
⑨欲しいハードに◯をしてください。	(a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)プレイステーション2 (l)64DD (m)パソコン/Windows (n)パソコン/Mac (o)その他(　　)
⑩ゲーム以外でよく買うもの	

▲ご記入の内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

キリトリ線

ファミ通一族の陰謀☆2000　ファミ通64+ 3月号

■あて先・応募方法

1. まず、左にある申し込み用紙を切る。(コピーは認められません)
2. 申し込み用紙の欄に必要事項を記入。未成年の場合は、保護者の名前を書いて印鑑を押してもらう。
3. 封筒に80円切手を貼り、下のあて先を記入。
4. 記入した申し込み用紙と未使用の850円分(送料・他含む)の切手を同封しよう。
5. 念のために、封筒の裏にもキミの名前、住所、希望するテレカの番号を記入してね。

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号
『ファミ通一族の陰謀☆2000』ファミ通64+係

締め切り 2000年2月29日 (消印有効)

対象号	
●ファミ通64+	2月号(12/21発売)、3月号(1/21発売)
●ファミ通Wave	1月号(12/16発売)、2月号(1/15発売)
●週刊ファミ通	1/7・14合併号(12/24発売)、1/21号(1/7発売)、1/28号(1/14発売)、2/4号(1/21発売)
●ファミ通PS	1/14・28合併号(12/24発売)、2/10号(1/28発売)
●ファミ通ブロス	2月号(12/24発売)、3月号(1/29発売)
●ファミ通DC	2月号(12/24発売)、3月号(1/29発売)

■応募の注意

- 封筒1通につき応募はひと口(テレカ1枚分)です。
- 郵便番号は必ず7桁のものを記入してください。
- 申し込み用紙は、黒か青のボールペンで記入してください。
- 同封された切手が850円分以上入っていても差額は返却できません。足りない場合は、無効となり応募物を返送させていただきます。
- 使用済みのものや端の切れた切手、収入印紙、現金などは無効です。
- 投函日と希望するテレカの番号はメモを残しておいてください。
- テレカの発送には、遅い人で締め切り日(2000年2月29日)から2～3ヵ月かかる場合があります。
- テレカのデザインは、一部変更になる場合もあります。
- 今回のサービスは国内に限らせていただきます。海外のかたは応募ができません。
- 申し込み用紙に"希望するテレホンカードの番号"の欄に記入がない場合20番の近藤るるる先生の『天からトルテ!』になります。どうぞ、ご了承ください。また、ふたつ以上にマルをつけた場合は、事務局で選ばせていただきます。

お問い合わせ先

ファミ通一族の陰謀☆2000事務局
TEL 03-3293-2788

土、日、祝日を除く午前10時から午後6時まで
2000年4月14日(金)まで受け付けます。
なお、ファミ通64+では、テレカに関する質問は受け付けてませんのでご注意を。

陰謀☆2000

●デザインは予告なく変更することがあります。
●テレホンカードは50度数です。



1 トレード＆バトル カードヒーロー（任天堂）
2 レジェンド オブ ドラグーン（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
3 花組対戦コラムス2（セガ・エンタープライゼス）
4 スペースチャンネル5（セガ・エンタープライゼス）
5 チューチューロケット！（セガ・エンタープライゼス）
6 シェンムー 一章 横須賀（セガ・エンタープライゼス）
7 ヴァルキリープロファイル（エニックス）
8 ストリートファイターⅢ ダブルインパクト（カプコン）
9 バイオハザード －CODE:Veronica－（カプコン）
10 ペルソナ2 罪（アトラス）
11 鉄拳 TAG TOURNAMENT（仮題）（ナムコ）

テイルズ オブ エターニア（ナムコ）12
パックマンワールド 20th アニバーサリー（ナムコ）13
チョコボコレクション（スクウェア）14
バウンサー（スクウェア）15
たれぱんだのぐんぺい（バンダイ）16
頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM（SNK）17
Dの食卓2（ワープ）18
トゥルーラブストーリー ファンディスク（アスキー）19
天からトルテ！（近藤るるる先生）20
ジバクくん（柴田亜美先生）21
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～（ガスト）22

あそぶのうみそ



巻頭クロストーク連載 そのろく

あそぶのうみそ

岡田耕始（アトラス）

人気の異色RPG『女神転生』シリーズのプロデューサーであり生みの親、岡田耕始氏。黒光りするサングラスの奥には、生粋の江戸っ子のヤンチャな素顔が見え隠れしていた。初期の『女神転生』から現在制作中の『デビルチルドレン』までを一気に貫く、岡田流遊びの美学とは何か。あそぶのうみそ史上もっとも仁義あふれる任侠道をトクとご覧あれ。

──ドラマーになりたかった、というふうにお聞きしたことがあるんですが？



岡田　ありましたねぇ（笑）。じつはそこに至るまでにいろんな挫折があったんですけど（笑）。もともと音楽に興味はあったんです。中学生の頃バンドを組んだんですけど、ギターがやりたかったんですよ。でもいっしょにバンド組んだやつがすごくギターがうまかったんで、ちがうところで勝負してみました。

──どういう音楽をやっていたんですか？

岡田　'70年代のロックです。その頃といえばレッド・ツェッペリンあたりが憧れなんですけど、あえてそのへんは避けてとおって、ローリング・ストーンズやクリームだとか。あとはオリジナルでフュージョン系のものもやったりしました。

──中学生としてはかなりマニアックですね（笑）。

岡田　そうですかね。3歳うえにアニキがいて影響を受けてましたから。わりと**背伸びしていたカンジ**ですね。いっしょに遊ぶのも先輩なんかと遊んでいたので、ちょっとませてましたね。

──バンドはいまもやられているんですか？



岡田　全然やっていないです。このあいだ、『ペルソナ2』の発表会で十何年ぶりに人前で演奏したんですけど、大変でした（笑）。もう、めっちゃくちゃ（笑）。とにかく**体力的にかなりきつかったです**。ドラムってリズムを引っ張っていくべき楽器なんですけど、逆についていかなくちゃいけない（笑）。ドラムは最終的には体力勝負ですからね。

──なるほど。ところで岡田さんはどんなお子さんだったんでしょうか？　イメージとして勝手に「ガキ大将だったにちがいない」なんて思っているんですけど。

岡田　いや、そうでもないですよ。いちど出かけたら、なかなか家に帰らない感じではありましたけど。でもガキ大将っていうよりは、先輩なんかと遊んでましたね。あと、少年野球をやっていたんで、日曜日は野球。学校行くときは遅刻ぎりぎりなくせに、野球の日は早く起きてグランドに行ってました（笑）。けっきょく小学校までしかやりませんでしたけどね、野球は。巨人ファンというより、いわゆる長嶋ファン。本気で憧れてましたね。

──プラモデルの改造も好きだったんですよね？



岡田　そう、ただ作るっていうんじゃなくて。当時の流行っていた戦争モノ、例えば戦車や戦闘機なんかでジオラマを作ったりして。とにかく、既存の遊びに**自分なりの＋α**（プラスアルファー）**を加えて遊んでいたかな**。基本的に、モノを作ったり生み出すみたいなことは小さい頃から好きだったので、図画工作の課題なんかも言われたとおりに作らないで、**勝手にいろいろ足しちゃって怒られた**タイプですね。自分で言うのもなんですけど、俗に言うヤンチャな部類だったと思います。クラブ活動は小・中・高校までずっと水泳でした。

──ずいぶん続けられたんですね。



岡田　いちおう区大会では優勝できるんですけれども、そこでまた壁にぶちあたって。**世界は広いな、と**（笑）。あ、世界じゃないか（笑）。東京都は広いなみたいな、なんて思ったりして。それに高校生になったら、バンドばっかりやってました。友だちの家が商売をやっていたので、倉庫に機材を置かせてもらって、学校が終わるとそこに直行（笑）。ほんとの“ガレージバンド”（※1）ですね。いわゆるたまり場になってました。安くなったインベーダーの匡体をみんなで金を出し合って置いたりしてましたし（笑）。**土曜日の午後から月曜日の朝まで遊んでました。**

──それって、高校生にしてみれば夢みたいな話ですよね。レーサーに憧れた時期もあったとか？



岡田　小学生のころ単純に夢見て、カッコイイって思ったんですけど。職業としてはエンジンの設計者になりたかったんですね。設計の勉強もしたし。だからエンジニアと言う意味では、セガの入交社長（※2）が夢の人だったんですよ。ホンダが最初にF1に参戦した時期に関わってらしたわけですから。でも学歴が主席で卒業するくらいじゃないと、将来エンジンの設計なんかできないって聞かされてあきらめました。でも**モノを作る仕事にはつきたかった**ので、ゲームセンターに置いてある匡体なんかの設計で、この業界入ったんですよ。

──それは意外ですね。ナムコから発売された『女神転生』（※3）の頃はもうプロデューサーとして参加されていたんでしょうか？



岡田　いえ、そのときはまだ現場でその他の作品を開発してましたね。『キング・オブ・キングス』とか。当時浜村さんがかなりやりこんだというお話を伺って、嬉しかったです。

──おそらく『女神転生』って、それまでのゲームとは明らかにちがっていて、しかもそれは結果的にではなく、意図して作られたものなんじゃないかって、いう印象があるんですけど。



岡田　そうですね。アトラスという会社を作るにあたって考えていたのが、**自分たちだからこそできるものをつくりたい**というコトだったんです。設立した当時からメーカーになろうという気持ちはあったんですけど、いきなりはなれるものではないんですよ、当然。ですから他のメーカーの下請けをやっていた時期もあります。でも基本的に企画書を提案して承認頂いて、開発費をもらうというスタンスでしか仕事はしていませんでした。

──あの頃の作品ってファミコンっていうよりパソコンゲームに近い感触があったんですけど。

岡田　ちょうど『女神転生』を企画する前に『ウィザードリィ』（※5）にはまってましたから。このおもしろさを違ったカタチで表現してみたいと思っていました。

──『真・女神転生』シリーズ（以下『メガテン』シリーズ）の“現実の東京”という舞台にこだわった世界観ってすごい新鮮で、いまだにオリジナルだと思うんです。あえて『ドラゴンクエスト』のように架空の世界ではなく、現実の世界にこだわった理由は何なんでしょうか？

モノを作ったり生み出すことは小さい頃から好きだった



※1　ガレージバンド
もともとは、倉庫（ガレージ）などで練習をしていたバンドのことを指す。いわゆるメジャー系レーベルの流れではなく、インディーズを象徴する言葉として使用される。

※2　入交社長
セガ・エンタープライゼス社長。セガに入社以前は本田技研工業に勤務。1964年から1968年までのホンダのF1参戦第1期にエンジンの設計を担当。



ゲームの中でいろんな問いかけをしているんです

岡田　僕自身も当時はあたりまえのように『ドラゴンクエスト』に夢中になりましたけど、どこかに自分が作るなら違ったアプローチだな、という想いがあったんです。それが結果として**「非現実的な現実をゲームというメディアの中で表現したい」**っていう部分とつながって『女神転生』が生まれたわけです。“東京”という実在する街を舞台にしながらも“悪魔”という架空の存在を登場させることで、「みんな知らないだけで、実際、街の裏側には悪魔が潜んでいるかもしれない」みたいなことを感じさせたかったんです。悪魔とよばれるものの存在って題材としてすごく興味がありましたし、その中でも**“必要悪”みたいな、もう少し広い意味での悪をテーマにしてみたかった**んです。ストーリーとしても、いわゆる“勧善懲悪”っていうのは分かりやすいと思うんですが、**悪にもそれなりの主張があるんではないか**、というひねくれた考えかたも持っていて。そういう意味で、『女神転生』でいうところの“LAW”、“CHAOS”（※6）みたいな概念の存在が受け入れられるだろうという期待もありました。

――なるほど。じつは『メガテン』シリーズって“仁侠”を感じるんですよ。アウトサイダー的というか、ストーリーや世界観の中に“単純に善悪じゃわりきれない何か”を認めているようなところに。だから岡田さんって根っこのところでからに優しいかたなんだな、というイメージがあるんですね。そのへんもさっきお話いただいたような、年上の人たちとの遊びの中でつちかわれたものなのかなって感じたんですけど。

岡田　そうかもしれませんね。それと土地柄っていうのもあるのかな、って思いますね。地元が浅草なんで。いわゆる下町じゃないですか、まわりの人たち全部が親というか、下手すると**自分の親より隣のおばちゃんに怒られてるほうが多かったり**、そんなところがあるんですね。もううるさいぐらいですけどね（笑）。人んちのことなんだから放っとけよ、ぐらいな（笑）。よそから来た人に対しては、けっこう閉鎖的なカンジはありましたね。けど一度**認められればもう全部オッケー**みたいな（笑）。実際は東京もいろんな人が入ってきてどんどん変わりましたよね、やっぱり。

――浅草ということで、お祭はやっぱり燃えます（笑）？

岡田　唯一じゃないですけど、一番の楽しみですね。ほんとに**小学校は授業なんてやりませんからね**（笑）。ちゃんと学校に御神輿があって、学校用のハッピまでありますから。5月には、大きな祭りがあるんですけど、やっぱり、もう3月の後半から4月ぐらいになってくると**匂いがしてくるんですよ、祭りの**。でもって、だんだんワクワクしてきてですね。ちょっとからだでも鍛えて本番にいどもうかな、なんて思いながら（笑）。

――祭ってある意味、異世界っていうか、非日常的なものですよね。

岡田　というよりも、単純に商売繁盛みたいなものを含めて、それをみんなで応援していくみたいなところから始まってると思うんです。

――なるほど。岡田さんはいわゆる江戸っ子ですか？

岡田　そうですね、いちおう3代続いています。

――生粋の江戸っ子からみていまの東京はどうですか？　もともとの東京と、なんかいまの肥大化しちゃった東京というのは別のものなんでしょうか？

岡田　違いますね。いまの東京を象徴するような新宿とか渋谷なんかは、**よその人が作った街みたいな感覚がありますね**。浅草は東側にあるんで、ひがみも含めてだと思うんですけど。昔ながらの繁華街といったらやっぱり浅草。そういう自負も含めて。じつは金子（※7）も、門前仲町っていう下町の出身で。でもやつはもう下町を捨ててですね、西のほうに行った人間なんで自分的には許せない（笑）。

――（笑）東京人になっちゃった。

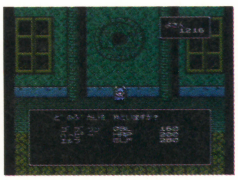
岡田　そうですね。**裏切り者ですね**（笑）。話は戻りますが、ゲームの舞台として東京を選んだ大きな理由としてあるのが**東京という街の持つパワー**ですね。日本の中だけの比較ではなくて、世界規模でみても東京っていうのはすごいところだと思うんですよ。江戸っていう確立した文化がありながら、明治維新があって、関東大震災があって、大空襲があって、これだけ頻繁に破壊と再生をくり返していながら、いまのポジションまではい上がってくるというのは、世界の主要都市をみても稀だと思うんです。そういった意味も含めて東京という街は、秩序と混沌が渦巻く『メガテン』という世界にふさわしい舞台だと思ったんです。いまも、カタチとしては壊れていないですけれど、情報的に破壊されつつありますからね。だから**これからどう再生されるのかっていう期待はあります**。

――おっしゃるとおり、情報的な破壊みたいなところも含めて、いまの東京のありかたが『ペルソナ2』（※8）における“噂システム”みたいなカタチで、反映されているんだなと感じるんですね。しかも噂が行動になるのって大抵、若い世代じゃないですか。岡田さんの作品はその若い世代に対して、わからないながらも深いところで信頼している、何かを託しているように感じるんです。岡田さん個人として作品の中でそれをプレイする若者に対するメッセージというか、思うところがあったらお聞きしたんですけれども。

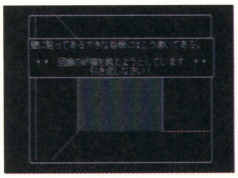
岡田　そうですね、気軽に楽しんでほしいというよりは、できれば深いところまで理解して遊んでもらいたいというのかな。どんな局面でも**自分の考えなり、意見を持ってほしいなって思う**んです。僕らとしては、ゲームの中でいろんな問いかけをしているつもりなんですよ。かといってその答えを見せるのではなくて、**答えは自分で考えてください**、とね。そのヒントになるような場面をいろいろな角度から折り込むことによって、さっき話した“勧善懲悪”じゃないけれど、悪と呼ばれる人にも正当な理由があって、それにもとづいた発言とか行動をしているんじゃないの？　みたいな部分を提示することで、考えてもらう。あまり自分も偉そうに言える立場ではないんですけど、**みんなすごい流されやすい**。



※3『女神転生』
『メガテン』シリーズの記念すべき第一弾ソフト。1987年にナムコから発売された。悪魔、仲魔合体システムやLAW、CHAOSの概念など、シリーズの核となる要素が人気となる。ファミコン用ソフト。



※4『キング・オブ・キングス』
1988年にナムコから発売された、ファンタジーシミュレーションゲーム。いわゆる国取りゲームのようなもので、3すくみの要素をたくみに取り入れたシステムが特徴的。



※5『ウィザードリィ』
3DダンジョンRPGの名作。初期のものはシンプルなグラフィックであったにもかかわらず、ゲームとしての完成度の高さから人気を泊する。現在のRPGの基礎を作ったといわれる作品（画面写真はPS版）。



プレイヤーとの駆け引きがあるモノを作りたい

情報に翻弄されてる。そんな気がしていて噂システムを考えついたんですけど。みんながいっていることに安易に賛成してしまう。あんまり考えないで「そうだ、そうだ」って。本当はもっと自分の考えがあってもいいんじゃないの？ **ほかの人と違っていても、それは大事にするべきなんじゃないのか？** って思うんですよね。ゲームの構造としては、それなりに結論めいた部分も入れなくちゃいけないと思うんですけど、**1から10までのことをあえて8とか7に抑える**ことで、あとの部分、もっと**それ以上のコトはあなた自身が考えてみてください**とか、想像してみてくださいって。全部見せないで抑えているというか隠している、そういう考えはありますね。かといってゲームなんで楽しく遊んでもらうっていうのは前提ではあるんですけど。それでもせっかくゲームをやってもらったんだから、何かしら心にとまってくれればいいな、と思っています。

──暇つぶしに消費されるソフトではなく。

岡田　そうですね。自分たちもいろいろなモノの影響を受けてきましたけど、特別に心に残ったモノっていうのがある。やっぱり自分たちが作るものはそういう作品にしたいと思っているんですね。ただしとくにゲームの場合、これだけプラットフォームが変化してしまうと**古い作品に触れてもらうことが非常に難しい**。ファミコンの『女神転生』をいまやろうとしてもなかなかできないですよね。他のメディアであれば、ビデオやCDでさかのぼれるんですけど、単純にそれができない。ですから**旧作の新ハードへの移植なんかも積極的に参加していきたい**と思っています。

──ライブラリーみたいなカタチで、あるのが理想的ですよね。

岡田　僕の場合、とくに音楽がそうでしたね。'70年代のロックを好きになって、ジミー・ペイジはどんな音楽に影響を受けたのか、エリック・クラプトンは？ って、調べているうちにブルースにたどり着いて、**「これが原点なのか」と思えるものに出会うんです**。たしかにゲームの場合、映画や音楽なんかとちがってソフトも含めたところで、システム自体が進歩していますから難しいです。たとえばファミコン版の『女神転生』をいまのプラットフォームにそのまま移植しても、**ゲームとしてのおもしろさではなく、システムの部分が問題になってきたりする**わけです。当時はオートマッピングなんてないのでいちいち方眼紙に写してたけど、いまの人にそれを強要するのは難しいだろうし。ボスキャラを倒すのに1時間かけるのもどうかと思うしね。

──遊びが遊びであるための条件としてある程度の不便さって必要じゃないですか？ キャンプに行ったらやっぱり自分たちでご飯作るのが楽しいみたいな。ゲームを作っていて、遊びという部分とメッセージを伝えたいという部分を両立させようとしたとき、バランス調整ってかなり苦労されると思うんですが。

岡田　そうですね。とくにいまのユーザーの方はいろんな意味で幅が広いじゃないですか。**深いところまでやる人もいれば、浅く遊びたいという人もいる**ので。ほんとに難しいですよね。でも、基本的にはある程度ターゲットを絞り込んで作っていますから。そのターゲット層にいかに満足してもらうかっていう**ポイントを押さえたうえで、どう拡げていくかという考え方**です。

──具体的にはターゲットはどのような人々をイメージされているんでしょうか？

岡田　どういう？ うーん……。具体的にというよりは消去法的になるのですが、僕の根本的な考えとしては、**ゲームの持つ独自性ってインタラクティブなところだと思うんです**。プレイヤーがやったことによって世界に変化が生じるわけですから。だから作り手の目的として、美しい映像が作りたいんだったらゲームじゃなくて他のメディアでもできるでしょうし、音楽を聴かせたいのならば、音楽メディアでいいんですよ。ですから遊んでくれる人たちについては、ゲームをゲームとして楽しむというか、**他のメディアの代用品としてではなく楽しんでもらいたい**。その相互関係が成り立つところで楽しみたいと思っている人に、いかに満足してもらえるかっていうものを作りたいと思ってます。べつにゲーム自体で映画的なものをやるのを否定はしないですよ。やっぱりそれはそれでひとつの手法ですから。でも自分が作りたいのは、あくまでプレイヤーとの駆け引きがあるモノですからね。

──プレイヤーという漠然とした集団ではなく、個人としてゲームに接してほしいということですよね。

岡田　そうですね。作っている側から言えば1本でも多く売りたいですし、遊んでもらいたいんですけど、正直なところ（笑）。でもプレイヤーからみれば、**他人がどうであれ自分がおもしろいと思えばそれで問題ないわけです**よね。ただここまでタイトルが乱立しちゃうともう**自分がやりたいものを見極めるのが難しいですよね**。そこはファミ通さんにがんばっていただかないと（笑）。

──そうですよね（笑）。さきほどおっしゃられていた、影響を受けた作品を教えていただきたいのですが。

岡田　作品ですか？ 何ですかね（笑）。とにかくいろんなものには影響されています。『デビルサマナーシリーズ』（※9）のきっかけになったのは、'70年代のテレビの刑事（デカ）ものとか探偵ものなんですね。はじめは金子が、刑事（デカ）ものをやりたいって言い出して、でも警察ネタだといろんなしばりがあるから、探偵にしようということになったんです。僕らの中では**探偵といえば“工藤ちゃん”なんです**。『探偵物語』（※10）で松田優作の演じていた。そんなカンジで『デビルサマナー』の設定が決まりました。“ダークサイド”みたいな考え方は『ブレードランナー』なんかに影響された部分があると思います。マンガだと、最初のころのテレビ版の『ルパン三世』や『デビルマン』とか永井豪さんの作品（※11）にも相当、影響は受けましたよね。お色気ものから含めてですけど。『キューティハニー』とか、『あばしり一家』とかね（笑）。

※6 “LAW”と“CHAOS”
“LAW”とは法もしくは秩序。“CHAOS”は混沌。単純な正義と悪という線引きではなく、それぞれの立場による思想。正義や悪というものが絶対ではなく相対的に成り立っているということを説く。



※7　金子一馬氏
『メガテン』シリーズにおいてつねに岡田氏とタッグを組んでいるグラフィックデザイナー。金子氏の描き出すキャラクターや世界観はシリーズの人気の大きな要素となっている。写真は金子氏の画集『金子一馬グラフィックス女神転生黙示録』2,400円　アスペクト刊



※8『女神異聞録 ペルソナ』
『メガテン』シリーズのプレイステーション参入第一弾ソフト。シリーズの外伝的要素が強く、舞台設定も学園になり、より日常に近い世界観を持っている。

──『メガテン』シリーズって危ない遊びの感じがするんですよ。とくに初期のモノに暴力の臭いを感じるんです。世間の風潮としては隠す部分じゃないですか。そこをあえて表現されるというのはどういう意図なんでしょうか？



岡田　はいはい。なんか、また大袈裟な話になっちゃいますけど、暴力なんかでも隠したり禁止したりしても何も解決しませんよね。**余計に実体を分かりにくくしているだけ**であって。暴力にしたって、殴られて痛いっていう経験が無いから人のことを平気で殴ったり、下手すりゃ刺しちゃったりする。痛みを知らないから逆に平気でできるんですよ。もちろんナイフを学校に持って来るっていうことは悪いことだとは思うんですけど、何がいけないのかを教えないで、ただ禁止だけしてもはじまらないと思うんです。親が何も考えずに禁止するから、子どもも自分で考えることをしなくなっちゃう。**理由が分からないから罪に対する罪悪感もなくなっちゃう**と思うんです。

──そういった意味で、『メガテン』シリーズって思いやりがありますよね。子どもたちに対して非常に誠実に向き合っているというか。



岡田　いまの子どもたちって、**喜怒哀楽を自制して押さえちゃってる感じ**がしますよね。例えば、昔はおもちゃ売り場で欲しい欲しいって、駄々をこねてる子供をよく見かけたのに、いまの子どもって「ダメ！」って言ったらすぐに納得して帰っちゃう。たしかに親としては、ジタバタされると困るんだけど、子どもなんだから少しくらいワガママでもイイのにと思います。素直に泣きたいときには泣いて、笑いたいときには笑うみたいな、感情表現がとぼしくなっている気がします。

──みょうに大人っぽいですよね。

岡田　そうですね。大人っぽいですよね。過剰な情報社会の中でいろんな知識が入ってきて、**子どもが子どもとして存在できない状況になっている**のかもしれない。とくに、声を大にして言いたいのは、**ゲームは子どもを悪くする**みたいに言われるじゃないですか。でも、やらせているのは親なわけでしょう。しかも**ゲーム以外のいろんな遊びを体験させる努力を怠っているクセにそういうことを言う**。自分の怠慢は棚に上げて。

──やっぱり純粋な衝動としてやりたいコトって、何であれ大切だと思いますね。やらされるんではなくて。そこから得たものが重要だと。



岡田　だから、ゲームに限らず何でもそうですけど、根本に**これを作りたいっていうビジョンがないと人に訴えるようなものはできない**かなと思います。与えられたものじゃなくて、自分でやりたいと思ってやったものが最終的に残りますからね。じつはこの取材の前に学校の取材を受けたんですけど、生徒さんたちに何かメッセージをということだったんで、こう答えたんです。ゲームを作りたいのは分かるけど、単純にゲームが好きだからゲームが作りたい。だから学校へ入ってメーカーに就職したいっていうだけではゲームは作れません。ちゃんと自分はこんなゲームを作りたい、というポリシーなりビジョンをどれだけ持ってのぞむかが重要なんですよ、と。そういうのがちょっと無さすぎて、**好きだからっていうのは当たり前に必要な要素ですよね**。ゲームクリエイターって華々しく見えますけど、ほんとに地味な作業ばかりで"3K"(※12)どころじゃないと思うんです。でもやっぱり作りたいっていう情熱、好きだっていう情熱と、これをやりたいんだっていうある程度明確なビジョンがないと、**メーカーに入ってそれで終わり**、終点みたいな感じになっちゃう。

──メーカーに入ることはゴールではなくスタートなんですよね。



岡田　ゲームだけじゃないと思うんですけど、**なにもないところから作る**っていう発想をしていかないと、**二番煎じ、三番煎じのモノしか生まれない**んですよね。ゼロからじゃなくって、いまあるものから模索していくというふうになっちゃうんで。やっぱり少なくともいろんなことに自分からちゃんと興味を持っていかないとできないでしょうし、それはちゃんと**自分のフィルターを通してモノ作りに反映させていかなくちゃいけない**。

──何もないところから構築していくとおっしゃっていたんですけど、いま音楽を筆頭にオリジナリティの定義って変わりつつあるじゃないですか。岡田さんはご自分の中のオリジナリティという定義を具体的な言葉にしていただくと、どんなカンジなんでしょうか？



岡田　めちゃくちゃ難しいですね(笑)。ちょっと答えになってないかもしれないですけど、『メガテン』シリーズの流れの中では、基本的には**前のものを否定するところから始めるんですよ**。一度全面否定したうえで、いいモノは残して新しい要素を加えていくんです。そのときの基準としてあるのが、**プレイヤーをいい意味で裏切るということ**。裏切りつつも納得してもらうものを作りたいって思っています。ですから他社のモノとの差別化という意味でのオリジナリティもあるんですけど、シリーズの中での差別化、オリジナリティを産み出していきたいっていうのはあるんですよ。**保守的になっちゃえば楽なんですけどね**(笑)。本来ならばゲームシステムの部分では、以前と同じような要素があったほうが、プレイヤーはプレイしやすいとは思うんですけど、**もっと何か想像を越えるようなもの**、期待の上を行くようなものを作りたいって考えているので、**可能性は低くしたくないんですよ**。

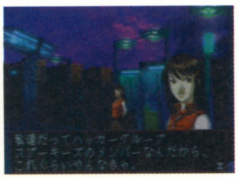
──ゼロから産み出すことや、自分で選択していくことってすごく大変なことだと思うんですけど、その大変なことを成し遂げるためにはどういうふうに考えたらいいかとか、具体的には何をしたらいいかとか、そういったメッセージをいただけませんか？　ほんとに単純なことでいいんですけど。



岡田　簡単に言ってしまうと、僕自身が「仕事なんだから、これをしなくちゃいけない」みたいなことを一切考えないんですね。だから、ゲームも好きなんで遊びますけど、自分がおもしろいと思ったゲームしかやりません。いろんな情報収集はしますけど自分としては、興味を持っているからやっているだけで、逆に**興味の無いものはいくら仕事に関係していてもやりません**。過去に仕事としてゲームをやったこともありますけど、**身にならないという結果が自分の中で出ちゃったんで**。だから好きなことをやって、結果的に自分の中で消化できればいいと思っています。

好きなことをやって自分の中で消化できればいい





※9『デビルサマナー』シリーズ
ペルソナシリーズと並ぶ、もうひとつの外伝的シリーズ。デビルサマナーとは悪魔召喚者のこと。カッコよさを追求したとのこと。サターン版とプレイステーション版がある。



※10『探偵物語』
1979年放送の松田優作主演のテレビドラマ。黒ずくめの衣装や白いベスパなど、松田優作を若者のカリスマに押し上げた作品。

――自分を持てっていうことにつきるんですね。
岡田　そうですね。
――ゲームボーイで開発中の『デビルチルドレン』についてお聞きしたいのですが。『メガテン』シリーズとはまた別の世界というかカタチで考えていらっしゃるとお聞きしたんですけど。



岡田　今の『メガテン』シリーズが、いろいろな要素が入りこんできて複雑になる傾向の中で、基本的なおもしろさを**シンプルなカタチに突き詰めて**調整しています。ゲームボーイのユーザーにとって『メガテン』シリーズって**ちょっと背伸びしたところにある作品ですから**、将来的に触れてもらいたいというのもあって、橋渡しみたいな意味合いもあります。あと『デビルチルドレン』にはシステムとして、『ポケットモンスター』や『ドラゴンクエストモンスターズ』に共通したところがありますから、『メガテン』シリーズのいい部分も味わってもらいたいって思っています。
――赤バージョンと黒バージョンが設定されているそうですが、別になっているのは何か仕掛けが？



岡田　黒バージョンは、男の子が主人公で、赤バージョンは女の子が主人公です。全体のストーリーはひとつなんですけど、それぞれ違った立場からストーリーが見られるというカタチになっています。ほかにはモンスターがちがっていたり、結末が少しちがうといったところでしょうか。
――発売を楽しみにしています。今日はどうもありがとうございました。

インタビュアー／編集部　堤俊浩、村田順一
1999年12月17日アトラス本社にて収録

巻頭クロストーク連載
あ そ ぶ の う み そ
そ の ろ く

おかだ**岡田 耕始**こうじ

株式会社アトラス取締役第一開発部部長。ファミコン版『女神転生』から、『女神転生』シリーズのディレクションとプロデュースを務める。ほかに『キング・オブ・キングス』、『レブス』などを世に送りだす。1999年は『魔剣X』でドリームキャストに参入。現在はゲームボーイソフト『真・女神転生デビルチルドレン赤の書（黒の書）』を開発中。東京都生まれ。



※11　**永井豪さんの作品**
『デビルマン』は善悪とは何かというテーマのもと人間と悪魔の争いを描いた作品。そのほかにも『マジンガーZ』、『バイオレンスジャック』、『ハレンチ学園』、『キューティーハニー』、『ゲッターロボ』、『ドロロンえん魔くん』、『鋼鉄ジーグ』、『UFOロボグレンダイザー』などの名作で当時の少年を熱狂させた。

※12　**"3K"**
『きつい・きたない・きけん』の頭文字をとって、嫌われる職業の要素をあらわしたもの。

トレード&バトル カードヒーロー

任天堂
2000年2月21日発売
3,800円（税別）

Card Hero MASARU

作詞 おおくぼさん 作曲 さかもとくん

定めを 背中に 想いを 胸に刻んだ
男は 今立つ バトルに すべてを賭け

手にしたカードに 秘められし力 呼び覚ませ 叫べ 怒りの心を無限のパワーで
怪しく輝く ストーンの魔力 忍び寄る影を 蹴散らし行け行け 円 マサル

バトルで ケリつけるぜ！ 炎の生きざまが スパーク！
男は 旅人 孤独な ロンリーヒーロー
時空を 切り裂き 唸るぜ 切り札 サンダー！

安らぐ ひととき 自ら 許すことなく
男は 今行く バトルに 命を賭け

勇ましき人よ 選ばれし者よ 沈み行く闇に 明かりを灯せよ 希望の光を
見果てる事なき 夢をただ求め 振り向くな進め われらがヒーロー 円 マサル

バトルで 意地見せるぜ！ 輝く 明日へ向け バーニング！
平和を 愛する 優しき ロンリーヒーロー
いざ行け 無敵の その名は カードヒーロー！

ようこそ！ このすばらしき世界へ!!

The Guide to The World of Trade and Battle



お待ちかねの発売日まで、いよいよあと1ヵ月となった『カードヒーロー』。そこで今回の64+では、主人公のひろしと同じ街に住むたかしくんに、この街の案内をしてもらった。ゲーム中のできごとはすべてこの街で起こるのだから、プレイ前にもぜひ知っておきたいところでしょ。たかしくんは『カードヒーロー』にはちょっと詳しいらしいから、じっくり話を聞いてみよう。

TOWN
僕らの住む街はここにある!

ウッス、俺はたかし。なんか64+とかいう雑誌のおっさんが、俺の街のことを教えろってウルサイからお前らにも教えてやるよ。この街はわざわざ歩かなくても、手を振ってる相手のいる場所にいつでも移動できる、ちょっと不思議な場所なんだ。



この街のカードバトル好きは、たいていここに集まってくるんだ。



kurama house クラマのおやしき

この家は、クラマさんっていうおじさんの家だ。クラマさんは“カードヒーロー”が大好きで、クラマクラブっていう“カードヒーロー”の会を作ってるんだ。もちろん、俺も会員だぜ。クラマクラブの連中はここでカードバトルをしてるから、お前も見学にでも来れば?



maruhigeya マルヒゲヤ



ここのオヤジは初心者にも親切だ。要するに商売上手ってことかな。

ここは、俺の大好きなカードゲーム“カードヒーロー”を売ってるショップでマルヒゲヤっていうんだ。変なひげおやじがマークの、俺たちの遊び場だな。店のオヤジが、おまけをつけてくれることもあるぜ。お前も“カードヒーロー”を始めたら、入り浸りになるだろうな。





hiroshi house ひろしのいえ



ひろしのお小遣いは1日50円。自分から言わないともらえない。

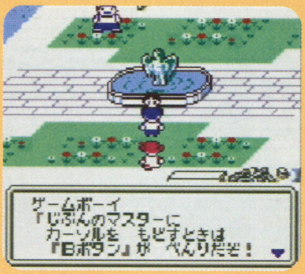


おじいちゃんが“カードヒーロー”にスゲエくわしいんだよな。

最近“カードヒーロー”を始めたひろしの家がここにあるんだ。アイツんちのお母さんは、いっつもやさしいから、ちょっぴりうらやましいんだよな。しかも、アメリカにいたおじいちゃんが、最近帰ってきたらしくて、“カードヒーロー”のことも教えてもらってるみたいだ。

park 公園

なぜだか、いっつも晴れてるこの公園。ここにいるやつらのあいだでも、話題の中心はやっぱり“カードヒーロー”みたいだな。アニメの話をするやつもいるし、いつもゲームボーイ版ばっかりやってる怪しいやつもいる。壊れた自転車が置きっぱなしになってるけど、乗れないぞ。



たまには外でのんびりとカードバトル、なんてのもいいかもしれないよな。

※記事中に登場するたかしは、編集部の創作による人物であり、ゲーム中には登場しません。

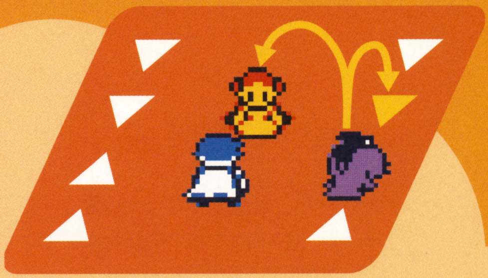
NANTENDOのカードは大人気!

CARD

俺の街で、やってないやつはいないってくらいに"カードヒーロー"は人気がある。お前らにもここで少し"カードヒーロー"のことを教えてやろう。いろんなカードがあるけど、使い方しだいでみんな役に立つぜ。大事なのはやっぱり、カードを大切にして愛することだな。

図の見かた
▲— ダメージを与えられる
▲— 通常より弱いが、ダメージを与えることは可能



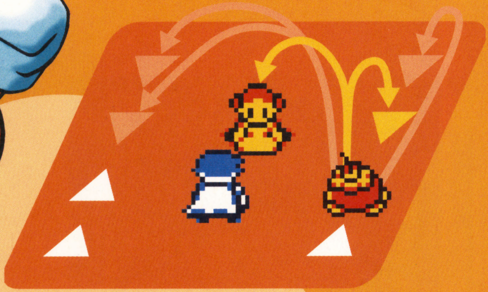


manatotto マナトット

本当はバトルは嫌いなのんびり好きがマナトット。魚なのか何なのか、正体は不明だ。1ターンに3つもらえるストーンを、使わずに攻撃できる"たいあたり"はレベル1でも敵のHPを2ポイント減らせるぜ。

レベル	HP	コマンド	ダメージ	ストーン	備考
1	4	❗たいあたり	2	0	
2	5	❗たいあたり	3	0	





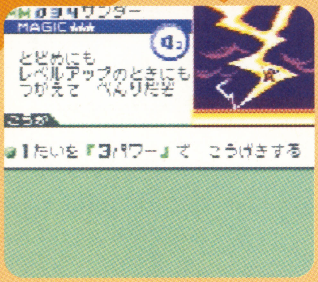
bomzo ボムゾウ

こいつの"ジバク"は攻撃したあと、自分も同じだけダメージを受けてしまう危険な技。"ボムなげ"で遠隔攻撃もできるから、後列でも使えるぞ。とにかく元気がとりえの爆弾小僧だな。

レベル	HP	コマンド	ダメージ	ストーン	備考
1	6	❗ジバク	2	0	こうげきしたあと"2ダメージ"うける
		●ボムなげ	⤼1	0	
2	5	❗ジバク	3	0	こうげきしたあと"3ダメージ"うける
		●ボムなげ	⤼2	0	

FORWARD 前衛モンスター

前衛モンスターってのは、体力(HP)が高くて、直接攻撃が得意なやつらが多い。敵の攻撃の矢面に立つ、バトルの主力になるわけだから、デッキには多めに入れておくことをオススメするぜ。



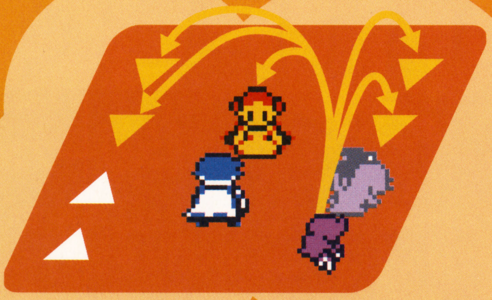


サンダー thunder

ストーンが4つも必要だけど、それだけのことはある強力なマジックカードだぜ。フィールドのどこにでも3のダメージを与えられる。ってことは、残りHP1のマスターにトドメをさせる。俺も欲しいぜ!

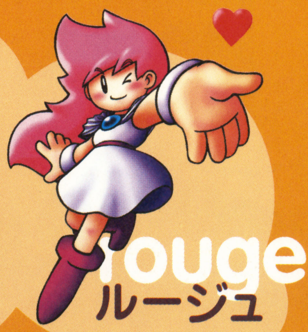
MAGIC CARD マジックカード

マジックカードは手札に入っていれば、ストーンのある限り、1ターンに何度でも使える。敵からはどんなカードを持っているか見えないから、うまく使えば不意打ちで、一発大逆転を狙えるぜ。



ルージュは魔術師の卵で、どこにでも攻撃できる“ハートアタック”を使える。攻撃力は低いけど、レベル3にまで成長できるのはスゲエ！　ファンクラブがあるほどの人気者。俺もよく使うけどな。

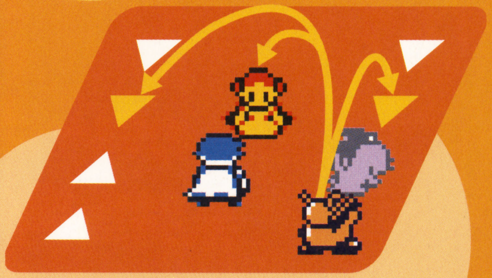
レベル	HP	コマンド		ダメージ	ストーン	備考
1	3	! はたく		0	0	
		● ハートアタック	∿	1	1	
2	3	! はたく		0	0	
		● ハートアタック	∿	2	1	
3	3	! はたく		0	0	
		● ハートアタック	∿	3	1	



rouge
ルージュ

BACK
後衛モンスター

後列にいるときこそ、実力を発揮するのがこいつらだ。前列があいていると前に出てしまうから、こいつらをしっかり使いこなせるかどうかが、勝負をわける！　ってのは実際よくある話だぜ。





gunter
ガンター

後衛モンスターのくせにHP4の頑丈さはかなりのものだ。得意の“バズーカ”攻撃は、ストーンを1個使ってしまうけど、レベルアップすると後列からマスターにダメージを与えられる攻撃力は強烈だよな。

レベル	HP	コマンド		ダメージ	ストーン	備考
1	4	! キック		0	0	
		● バズーカ	①	2	1	
2	4	! キック		0	0	
		● バズーカ	①	3	1	

ほかにもまだいる！　コイツらを使いこなして師範をめざせ！

今回、たかしに紹介してもらったほかにもたくさんのモンスターが『カードヒーロー』には登場する。ここでは、その一部をデータのみ紹介しよう。モンスターの能力から、どのように活躍させせるかイメージトレーニングする、なんてのもいいかもしれないぞ。

モンスター名	レベル	HP	コマンド		ダメージ	ストーン	備考
ゲッティ	1	6	! イカなぐり		1	0	
			● ヤリイカさし	▶▶	1	1	
	2	6	! イカなぐり		2	0	
			● ヤリイカさし	▶▶	2	1	
	3	6	! イカなぐり		3	0	
			● ヤリイカさし	▶▶	3	1	
ポンカー	1	5	! たいあたり		2	0	
	2	5	! たいあたり		3	0	
ウォータ	1	5	! つっつき		1	0	
			● ふきとばし	▷▷	2	1	
	2	5	! つっつき		2	0	
			● ふきとばし	▷▷	3	1	
タコッケー	1	5	! ぶっちゅう		2	0	
	2	6	● ぶっちゅう		3	0	
コワイル	1	5	! きりさく		2	0	
			● しょうげきは	▶▶	2	2	
	2	5	! きりさく		3	0	
			● しょうげきは	▶▶	3	2	
シゴトにん	1	5	! きる		2	0	
			● シゴトBコース		3	2	シゴトをするとフィールドからきえる
	2	5	! きる		3	0	
			● シゴトAコース		4	3	シゴトをするとフィールドからきえる
ジャレス	1	4	! ショット		2	0	
	2	5	! ショット		2	0	
			● スルーショット	▷▷	4	2	

モンスター名	レベル	HP	コマンド		ダメージ	ストーン	備考
ポリゴマ	1	3	! スピンアタック		2	0	1ターンに2かいまでこうどうできる
	2	3	! スピンアタック		3	0	1ターンに2かいまでこうどうできる
ビヨンド	1	2	! ビョン		0	0	
			● ビヨ〜ン	①	2	0	
	2	2	! ビョン		0	0	
			● ビヨ〜ン	①	3	0	
マッコイ	1	4	! パンチ		2	0	
			● ヒーリング			1	モンスター1たいのHPを“2”かいふくさせる
ヤンバル	1	3	! くちバシ		0	0	
			● いっそうとび	①	2	0	
	2	3	! くちバシ		0	0	
			● いっそうとび	①	3	0	
ヴァルテル	1	1	! パンチ		0	0	
			● ねらいうち	∿	1D	3	
ケッコウ	1	2	! たいあたり		0	0	
			● すぽーん	②	3	1	
	2	3	! たいあたり		0	0	
			● すぽーん	②	3	0	
	3	4	! たいあたり		0	0	
			● すぽーん	②	3	0	
スライ	1	2	! こづく		0	0	
			● ブーメラン		3	2	

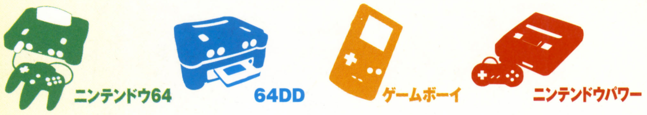
COMING UP NEXT

最新スクープ情報

2000年という節目の年。“最新スクープ情報”もさらに充実させるから期待して待っていてね。今月は人気の『パワプロ』、『ワールドサッカー』シリーズの新作が登場だ。スポーツゲームやるならN64かGBでキマリでしょう。

星のカービィ64
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!
スーパーマリオRPG2
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~力の章~
実況パワフルプロ野球2000
パワプロクンポケット2
ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング
バーチャル・プロレス2~王道継承~
トップギア・ラリー2
ポップンミュージック
ワールドサッカー2000
レイマン ミスター・ダークの罠
メダロット・カードバトル カブトバージョン クワガタバージョン

SOFT Release Schedule



発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
1月28日	□ バーチャル・プロレス2 ～王道継承～	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	6,980円
1月28日	□ バイオハザード2	カプコン	アクション	●●●●●●●●●●	7,800円
2月4日	□ トップギア・ラリー2	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●	6,980円
3月23日	□ 実況パワフルプロ野球2000(仮題)	コナミ	スポーツ	●●●●●●○○○○	7,800円
3月	□ トップギア・ハイパーバイク	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●○	6,980円(予価)
3月	□ 星のカービィ64	任天堂	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円
3月	□ ガントレット レジェンド	エポック社	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円
4月7日	□ 忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	カルチャーブレーン	パズル	●●●●●●●●●●	6,480円
4月	□ 糸井重里のバス釣りNo.1決定版	任天堂	スポーツ	●●●●●●●○○○	6,800円
5月	□ MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
春	□ VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7,800円
春	□ 大刀	ケムコ	アクション	●●●●●●●○○○	6,980円(予価)
春	□ ちゃんばらファイター	ボトムアップ	アクション	●●●●●●●●●●	6,980円
春	□ 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来! シレン城!～	チュンソフト	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	任天堂	RPG	●●●●●●○○○○	6,800円
2000年	□ スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年	□ エキサイトバイク64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	5,800円
2000年	□ パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	●●●●●●●○○○	6,800円
未定	□ 64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□ レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□ リボルト	アクレイムジャパン	その他	●●●●●●●●●○	5,800円
未定	□ スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	5,800円
未定	□ WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円
未定	□ フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定

配付日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
2月	□ マリオアーティスト タレントスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
2月	□ シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●●	価格未定
4月	□ マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
4月	□ F-ZERO X エクスパンションキット(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
春	□ 現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
春	□ 日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 井出洋介の麻雀塾	未定	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DT DD版(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ サウンドメーカー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DDシーケンサー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ デザエモンDD(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合(仮題)	ランドネット ディディ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
未定	□ スーパーマリオブラザーズDX	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	1,000円

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
1月14日	□ ポケットカラートランプ	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
1月27日	□ ハイパーオリンピック ウインター2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
1月28日	□ なかよしペットシリーズ①かわいいハムスター(仮題)	エム・ティー・オー	シミュレーション	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
1月28日	□ ドンキーコング ディンキー&ディクシー	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	3,800円
1月28日	□ 森下卓八段監修本格対戦将棋「歩」	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,900円
2月4日	□ Bビーダマン爆外伝Vファイナルメガチューン	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
2月10日	□ F1 WORLD GRANDPRIX II for GAMEBOYCOLOR	ビデオシステム	アクション	●●●●●●●●●○	4,300円(予価)
2月11日	□ 語楽王TANGO!	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
2月21日	□ トレード&バトル カードヒーロー	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	3,800円
2月25日	□ GB本格花札	アルトロン	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
2月25日	□ メダロット・カードロボトルカブトバージョン	イマジニア	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
2月25日	□ メダロット・カードロボトルクワガタバージョン	イマジニア	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
2月25日	□ ファンク・ザ・9ボール(仮題)	タム	その他	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
2月25日	□ 突撃! パッパラ隊	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
2月25日	□ メタファイトEX	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
2月25日	□ プロ麻雀「兵」GB2	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,900円
2月25日	□ 名探偵コナン からくり寺院殺人事件	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
2月	□ メタモード	コーエー	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
今冬	□ ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
3月3日	□ レミングスVS	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
3月9日	□ ディア・マイ・フェレット	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●○○○	3,900円
3月10日	□ 対戦詰将棋365選	アテナ	その他	●●●●●●●●●●	2,980円
3月17日	□ ポケットプロレス	J・ウイング	スポーツ	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
3月17日	□ TRICK BOADER GP	アテナ	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,800円
3月23日	□ パワプロクンポケット2(仮題)	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●○○	4,500円(予価)
3月23日	□ サイボーグクロちゃん(仮題)	コナミ	その他	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
3月24日	□ プリンス・オブ・ペルシャ	サンソフト	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
3月30日	□ バトルフィッシャーズ	コナミ	その他	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
3月30日	□ ワールドサッカー2000(仮題)	コナミ	スポーツ	●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
3月	□ The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○	4,500円(予価)
3月	□ 爆球連発!! スーパービーダマン(仮題)	タカラ	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
3月	□ ドラえもんメモリーズのび太の想い出大冒険	エポック社	アクション	●●●●●●●●●○	3,980円
3月	□ マクロス7 ―銀河のハートを奪わせろ!!―	エポック社	シューティング	●●●●●●●●●○	3,980円
3月	□ 野球シミュレーション ポケットプロ野球	エポック社	シミュレーション	●●●●●●●●●○	3,980円
3月	□ RPGツクールGB	アスキー	その他	●●●●●●●●●○	4,800円
3月	□ ハムスターパラダイス2(ちゅー)	アトラス	その他	●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
3月	□ □いアタマを○くする 常識の書	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	3,800円
3月	□ □いアタマを○くする 難問の書	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	3,800円
3月	□ シルバニアメロディー ～森の仲間と踊りましょ!～	エポック社	RPG	●●●●●●●○○○	3,980円(予価)
3月	□ じゃがいぬくん	ビクターインタラクティブ	その他	●●●●●●●●●●	3,800円(予価)
3月	□ 名探偵コナン 奇岩島秘宝伝説	バンプレスト	その他	●●●●●●●●○○	価格未定
3月下旬	□ レイマンミスター・ダークの罠	ユービーアイソフト	アクション	●●●●●●●●●○	4,200円
4月7日	□ ごきんぎょ物語	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,980円
4月21日	□ BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
4月	□ チャージングカードGB ビックリマン2000	イマジニア	RPG	●●●○○○○○○○	3,980円(予価)
4月	□ GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	アドベンチャー	●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
4月	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
4月	□ ディノブリーダー4	J・ウイング	RPG	●●●●●●●○○○	4,800円(予価)
4月	□ ポケットモンスターX(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
5月	□ ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
春	□ KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●	3,980円
春	□ サクラ大戦GB(仮題)	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
春	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章～	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3,800円
春	□ ムーミンの冒険(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●●○○○○○	価格未定
春	□ 携帯電獣テレファング	スマイル	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ CRモンスターハウス(仮題)	タム	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ 真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
2000年	□ 真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
2000年	□ スピーディーゴンザレス(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●○	3,980円
未定	□ ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～知恵の章～	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～勇気の章～	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ メタルギア Ghost Babel(仮題)	コナミ	アクション	●●●●●●●○○○	4,500円(予価)

※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

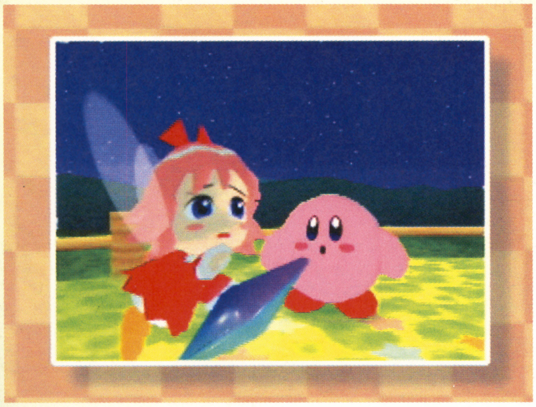
新作ソフト超速スクープ





『ポケットモンスターX』4月に登場か!?

昨年12月16日の朝日新聞に気になる記事が掲載された。任天堂が今年の春に発売を予定しているGBと携帯電話とのアダプター、そして夏予定のGBアドバンスに対応したソフトの第1弾として、『ポケットモンスターX(仮称)』という携帯電話を通じてポケモン交換などが楽しめるソフトを発売するというのだ。任天堂に問い合わせると、「新聞社の取材に社長(山内溥氏)が語ったことを発端に記事化されており、正式な発表は一切していません(本郷氏談)」とのこと。現時点では、そうしたソフトの開発が進んでいるかも明らかにされていない。とはいえ、通信ケーブルを使った"交換"や"対戦"の楽しさを教えてくれた『ポケモン』だからこそ、携帯電話でさらにパワーアップすることも十分に考えられるよね。ちょっとだけ想像をたくましくして、ピカチュウがメールを運ぶ通信ソフトや、全国のユーザーと携帯電話で対戦できる『ポケモン』を夢見てみよう。



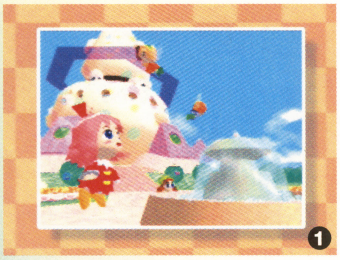
妖精たちの星“リップルスター”ってどんなところかな？

星のカービィ64

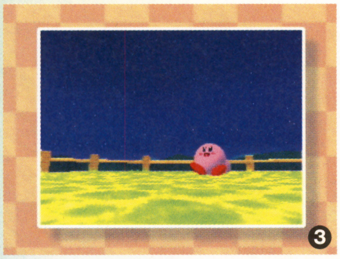


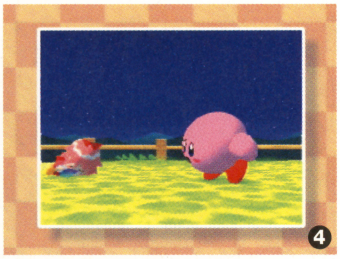
2000年3月予定
開発度80％
6,800円／任天堂

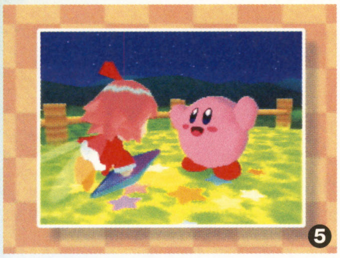
Nintendo

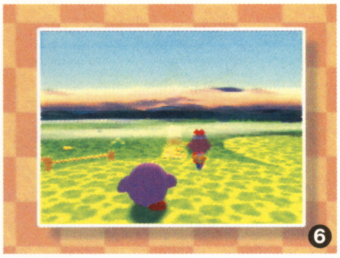


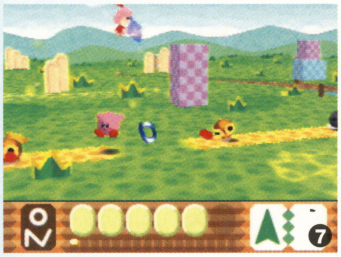
















最新情報

発売が間近にせまってきた、大人気アクションゲームの最新作『星のカービィ64』。今月もこのゲームの最新情報をいち早くお届けするぞ！

まずは、ストーリーを紹介しよう。たくさんの妖精たちが平和に暮らす“リップルスター”に、ある日突然黒い雲が現れた。雲は邪悪な意志を持っていて、妖精たちの大切な宝である“クリスタル”を狙っていたのだ。それを知ったひとりの勇敢な妖精は、惑星全体が雲に覆われるまえに、クリスタルを持って、脱出を試みるが、追っ手に追いつかれ、クリスタルを破壊されてしまった。粉々に砕け散ったクリスタルは、いくつかの惑星に流星となって降りそそいでしまう。

そのころ、綺麗な夜空を見上げてたカービィのもとに、クリスタルの破片とともにひとりの妖精が落ちてきた。カービィはこの困り果てた妖精を救うため、クリスタルのかけらを集める旅に出るのであった……。

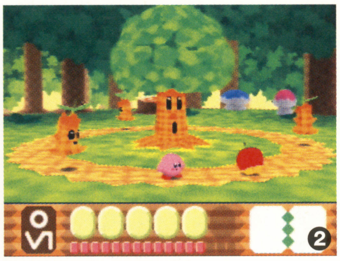
ゲームは、カービィと妖精が偶然出会った“ホップスター”から始まる。フィールドにはさまざまな仕掛けや罠、かわいい敵キャラクターたちでいっぱい。だが、これらをうまく突破しなければ、クリスタルのかけらを集めることはできないぞ。そこで、重要なのが、カービィの得意技・コピー能力だ。

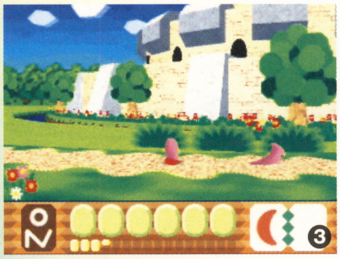
前号でもお伝えしたが、ふたつの能力をコピーできる“ミックス”によって、さまざまな攻撃をくり出すことが可能になった。たとえ厳しい難関があっても、この“ミックス”を上手に利用すれば、らくらくクリアーできるはず。

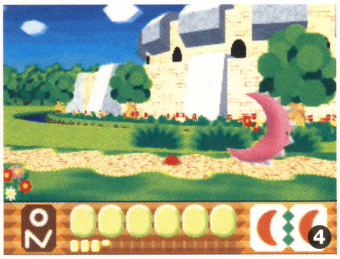
❶妖精たちが平和に暮らしている惑星“リップルスター”。❷ある日突然、無気味な黒い雲が現れて、“リップルスターを”覆い尽くそうとする。❸惑星“ポップスター”で、夜空を眺めていたカービィだったが。❹空から妖精が落ちてきたのだった。❺心優しいカービィは困り果てた妖精の手助けをすることに！❻そして、夜明けとともにふたりは旅に出る。❼クリスタルのかけらを見つけたぞ。❽巨大な樹の中を駆け回るカービィ。上にはどんな仕掛けがあるのかな？❾ふわふわ飛んで敵の攻撃をよけるのだ。









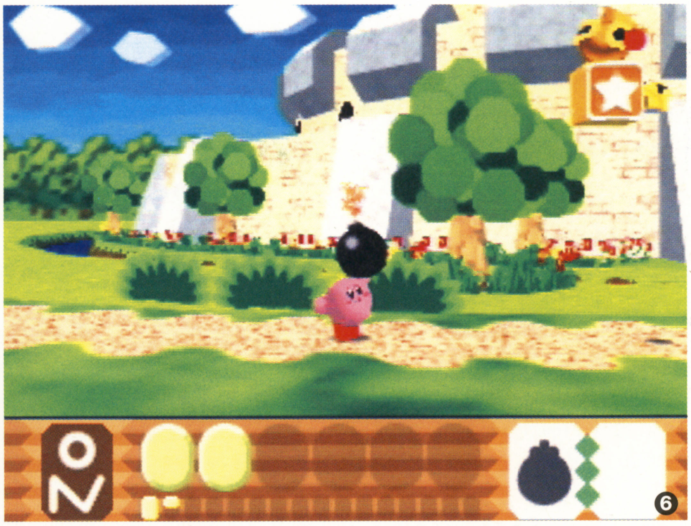


今回の最新情報は、ストーリーだけじゃないぞ！　カービィのコピー能力に欠かせない“能力星”の存在も明らかになったので、紹介するとしよう。

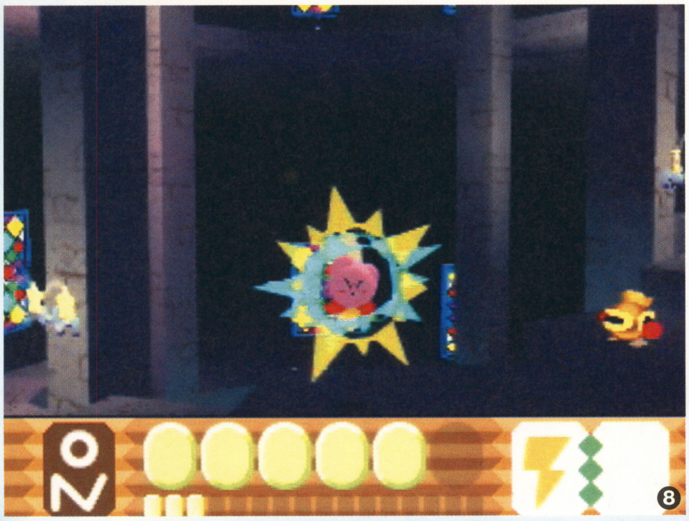
敵キャラクターの能力をコピー、またはミックスするには、一度能力星を作り、飲み込まなくてはならないないのだ。たとえば、ひとつの能力をコピーしたあと、能力星をリフトアップして敵キャラクターにぶつける。すると、ふたつの能力がミックスされた能力星が完成するのだ。このほかにも、敵をほおばった状態からそのまま吐き出し、ほかの敵キャラクターにぶつけることによって、ミックスした能力星が作れるぞ。

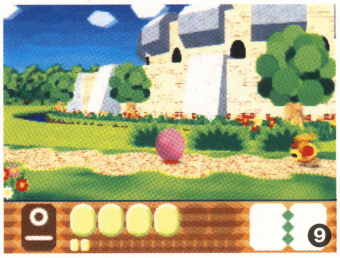
さまざまな能力を掛け合わせて、新たな能力を生み出すミックス能力や、今回紹介した能力星の存在によって、いままでの『カービィ』シリーズにはない、戦略性が増した『星のカービィ64』。十分にやりごたえがありそうだね。

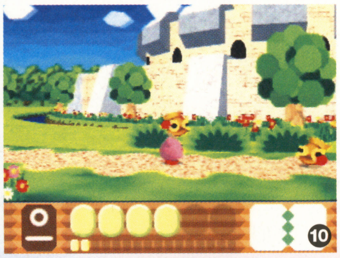












❶真ん中に小さな穴が空いているぞ。いったい何があるのかな？❷パワーアップした巨大ウィスピーウッズと対決だ。❸通常のカッター能力だと、これぐらいの大きさだが……❹ダブルでコピーすると、こんなに大きくなったぞ。❺アイス能力で、敵を氷づけにするのだ。❻ボム能力の爆弾で敵をやっつけよう。❼ストーンとニードルの能力をミックスさせると、巨大なドリルに変身したぞ。❽スパーク能力をコピーしたカービィ。❾敵キャラクターを吸い込んで、ほおばった状態から。❿敵をリフトアップして、ほかの敵にぶつけよう。すると、ミックスした能力星の完成だ！



釣りゲームの決定版がN64にやってきた。

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！

2000年4月予定
開発度70%
予価6,800円／任天堂

Nintendo®

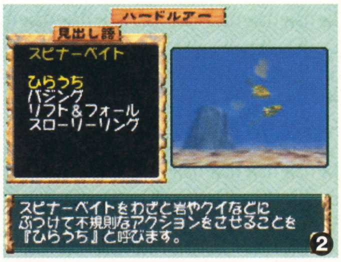
期待の新作『糸井重里のバス釣りNo.1　決定版！』の続報だ！　本格的な釣りのシミュレーターをゲームとして楽しめるよう、練りこまれたこのソフト、釣りの初心者から達人までみんなが楽しく遊べるよう工夫が盛り込まれている。とくに初心者への気づかいは、本当に親切丁寧。“ヘルプモード”や各種お店からの情報は、ヘタな釣りの入門書より役に立つほど。糸井氏自ら登場する“ヘルプモード”では、なにかとややこしい釣りに関する用語を、わかりやすいグラフィックを使って教えてくれる。見のがしてしまいがちな初歩的なことがらも、きちんとフォローしているのがうれしい。また、ショップの店員さんの情報も見逃せない。ボートレンタルショップではその日の魚場の状態やよく釣れるポイント、釣り用具ショップではルアーやリール、ロッド（竿）などの道具についての解説など役立つ情報をたくさん教えてくれる。知らず知らずのうちに釣りに関する知識が増えているってわけだ。

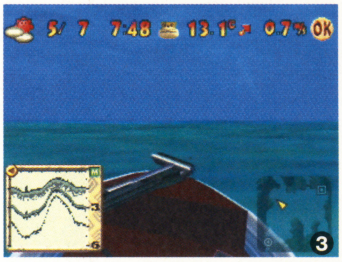
もちろん釣りゲームとしての完成度は高く、各ディテールのこだわりも徹底している。バス釣り愛好者がもっともこだわるルアーの動きはまさに絶品。3Dスティックを使って自由自在に動かせるから、自分のテクニックしだいでバスをおびきよせることができる。また、バスが活発に活動する時間帯などにあわせて、レストハウスで時間を調整することができるので、バスの生態を知っていれば、ヒットするチャンスも倍増する。

このソフトと同時に発売されるコントローラー『つりコン64』も今までにない機能を満載。リアルで楽しいインドアフィッシングが待ちどおしい。

新機能搭載



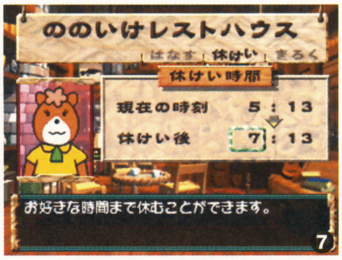
















❶ゲーム中にスタートボタンを押せば“ヘルプモード”に入れる。糸井氏の持っているのはタコ？　❷ルアーの種類だけでなく、その使い方まで解説している。使いやすさはバツグン。❸バスボートに搭載されたデプスファインダーには湖底のようすがうつしだされる。魚映だけではなく、地形を知るためにも便利だ。❹無理にひっぱるとラインが切れてしまう。まん中のキャラクターが歯を食いしばらないように注意が必要。❺湖底の藻など“ねがかり”の原因になる。❻バスを釣ったときにもらえるドングリでグッズが買える。❼レストハウスでバスの活動する時間まで休憩ね。❽じつはルアーの色も大切。同じ種類でも色を変えたらたくさん釣れたりする。❾53.5センチ！　でも、これ以上の大モノだって釣れるハズ。



2Dと3Dで表現された新たなマリオの詳細が明らかに！

スーパーマリオRPG2（仮題）

2000年未定
開発度50%
6,800円／任天堂

Nintendo®

期待の一作



1


2



3



4


5

RPGになってもマリオの世界観やアクション性が、衰えることなく再現されている『スーパーマリオRPG2（仮題）』。だんだんその姿が明らかになってきているけど、今回はRPGの最大のウリともいえる、バトルシステムを紹介。前作好評だったわかりやすい操作性もそのままなので、RPG初心者や前作をプレイしたことがない人でも楽しめるぞ。

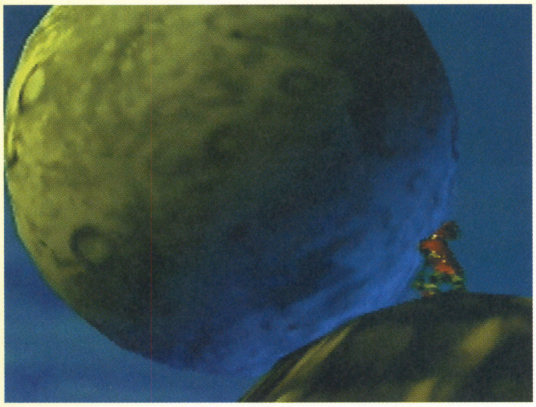
3Dで表現されたマップ上には、『スーパーマリオ』シリーズでお馴染みの敵キャラクターがうようよいて、マリオと接触するとバトル開始となる。バトルシステムはコマンド入力方式を採用。各ボタンに割り振られた“攻撃”や“防御”などのコマンド操作で、敵キャラクターを倒すのだ。さらに、勝敗を大きく左右するのが『スーパーマリオRPG』シリーズに欠かせない“アクションコマンド”だ。タイミング良く“アクションコマンド（Aボタン）”を押すことによって、通常よりも強力な威力を発揮できる。たとえば、敵キャラクターを攻撃する瞬間に押せば、より高いダメージを負わせられるのだ。逆に攻撃されたときは、ダメージを少なくすることも可能。タイミングを覚えてしまえば、敵キャラクターとのバトルも怖いものなし！

冒険を進めていくと、複数の敵キャラクターを相手に戦うことが多くなる。しかし、マリオにも冒険をサポートしてくれる、大切な仲間の存在が明らかになったのだ。このパーティーキャラクターたちは、それぞれ異なった特技を持っているらしいぞ。今回はパタパタの“パレッタ”が公開されたけど、いったいどんな特技を持っているのか気になるね？

❶行方不明になっていた“クリじい”を発見。しかし、帰り道には大きなブロックが！❷見慣れないキャラがいるぞ。新キャラクターかな？❸“アクションコマンド”をマスターしよう。❹画面下にはアイテムの説明が表示されている。初心者にもわかりやすい親切設計だね。❺“かみなりドッカン”がみごと敵キャラクターに命中したぞ。大ダメージを与えられるかな。❻敵の砦に侵入したマリオ。ファイアーバーに触れたため、ダメージを受けてしまった。❼マリオの冒険を手助けしてくれる“パレッタ”が、敵の“バサバサ”を狙っている！


6


7



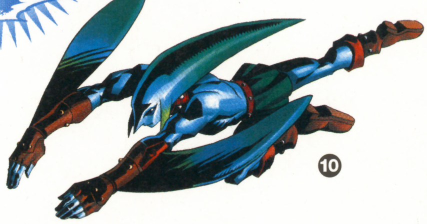
いよいよタイトル決定！ 巨大な敵の情報も！

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

2000年発売予定
開発度65%
6,800円（予価）／任天堂

Nintendo

最新情報


⑩

いままで、『外伝』と呼ばれてきた、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』の続編の正式タイトルが決定したぞ！　その名は、『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』。“ムジュラの仮面”とは、リンクの愛馬エポナを奪った、スタルキッドの仮面のことなのかな？「外伝でなくなったのは、たくさんの斬新なアイディアが盛り込まれているので、続編ではなく、新作と言ったほうがいくらいのデキだから」（リリースより）。うーん、期待できるね。

前号ではデクナッツとゴロンのお面をかぶって、それぞれの世界で活躍しているリンクを紹介したけれど、今回はゾーラのお面で、水中をスイスイと泳ぎ、陸上でカンフーの技を使うリンクを紹介。ヒレ（？）を振り回したり、ハイキックしたりとアクションもキマってるよね。仮面には、まえの持ちぬしの思いが宿っていて、その者の力がリンクに乗り移るらしい。この仮面の持ち主は、ジャッキー・チェンみたいな格闘の達人だったのかな？

さらに今回は、強力な敵の存在も明らかになった。その名は、“密林仮面戦士オルドワ”。全身にタトゥー（いれずみ）が施された不気味な巨人。身の丈ほどもある長剣を振り回し、襲いかかって来るぞ。

舞台は、あと3日で終わる世界。不安を胸に抱きながら、“刻（とき）のカーニバル（刻の女神への感謝祭）”の準備に精を出す、どこか見覚えある人々。この奇妙な世界でリンクがどんな冒険をするのか、楽しみに待とう！


⑪


①


②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



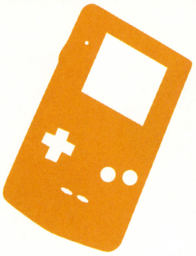
⑨

①②水辺でゾーラの仮面を着けるリンク。するとまえの持ち主の思いが、リンクに乗り移ってくる。持ち主は、恐怖のうちに死んだのかな？③水中に浮かぶ輪。これはくぐるしかないでしょう。④⑤華麗に攻撃する、ゾーラリンク。とにかくカッコイイ、カンフーのアクションだ。⑥ジッと見つめるスタルキッド。エポナを取り返すだけじゃなく、大きな謎に巻き込まれるようだね。⑦⑧⑨出たっ！　長い剣と盾を持ち、リンクに襲いかかってくるオルドワ。リンクの5倍はあろうかという身長だ。⑩ヒレ（?）を使いスイスイ泳ぐゾーラリンク。⑪これがオルドワ。風貌からすると、熱帯系の怪人なのだろうか？

新たな謎、また謎。今回もゼルダは悩ませてくれる!

ゼルダの伝説ふしぎな木の実~力の章~





2000年春予定
開発度70%
3,800円(予価)/任天堂

Nintendo

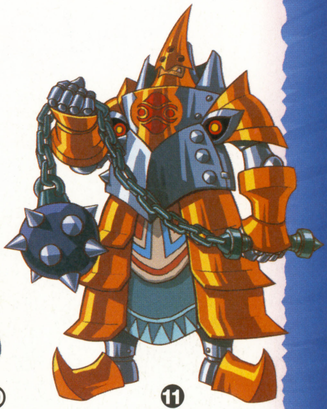
N64の『ムジュラの仮面』が、新しいアクションの魅力満載なら、GBの『ふしぎな木の実　~力の章~』は、謎また謎が、てんこ盛りだ！　前号でも少し触れたとおり、旅芸人一座の一員、ディンが、季節を操ることができる“四季のロッド”を荒れ果てた古城に隠したことが、今回のストーリーのきっかけだったよね。お城の中といえば、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』で登場したハイラル城とガノン城。箱を動かしたり、見張りの目をかいくぐったり、スイッチを押したり。頭をひねらないと、なかなかさきへは進めなかったこと、覚えている？　同じ場所でずーっと悩んだプレイヤーも多いはず。ゼルダと言えば、アクションも盛りだくさんなんだけれど、やはりこうした頭をひねった謎解きの要素が極めて重要。あの楽しくも悩ましい日々がまた、帰ってくるぞ！

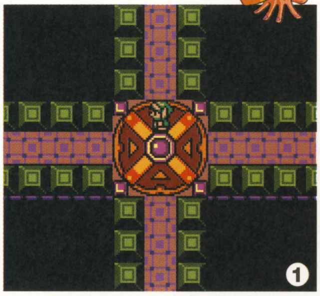
今回公開された写真でも、回転扉（？）を回す、火を灯す、ブロックを押す、といったパズルのようなしかけがあることが確認できる。GBならではの、どこか懐かしいような素朴な謎が、GBカラー専用ならではの華麗なグラフィックで表現される。これは楽しみだね。

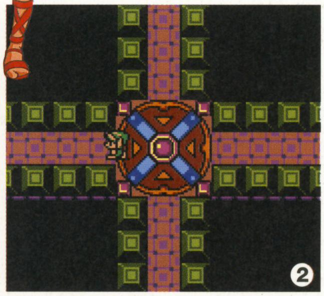
さらに、今回初めてイラストが公開されたのが、今作のヒロインのディン。舞姫と言うだけあって、服も長い髪も燃えるように赤い。にらみつけるような挑戦的な瞳。情熱的なキャラクターなのだろうか？同時に公開されたのが、ディンを狙う、魔物たちの長“闇将軍ゴルゴン”の姿だ。甲冑に身を包んだそのいでたちは、いかめしいの一言。トゲトゲのついたおもりを振り回して、リンクたちを攻撃してくるのかな？　新キャラクターも続々登場のGBゼルダ。ますます目が離せないね。

最新情報


⑩


⑪

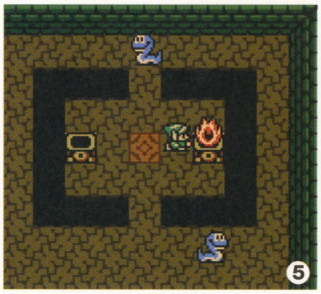

①

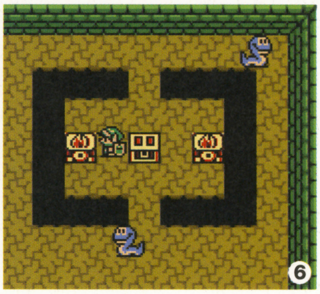

②

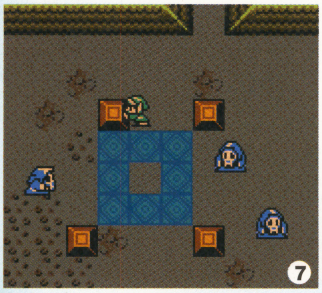

③

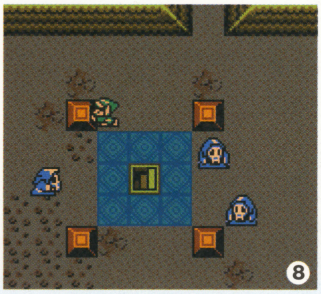


④


⑤


⑥

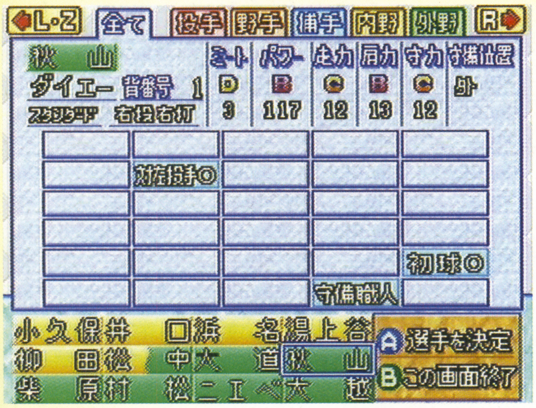

⑦


⑧



⑨

❶❷この回転扉のような物。上から来たのに、……あれれ？　左に行ってしまった！❸アチチの実を敵にぶつけたところ。強力な武器にもなるようだ。❹このおじいさんは、『ゼルダ』第1作にも登場したヒントじいさんだ。❺❻おじいさんのアドバイスどおり、左右のしょくだいに火をつると……真ん中にいきなり宝箱登場！❼いかにも怪しい、このブロック。1個だけ違う位置にある。左に押してみると……。❽やった！　かくし階段発見。さっそく降りてみよう。❾なんと、アチチの実が入った、木の実袋だ。こんな謎が、たくさんかくされているんだね。全部解けるかな？❿彼女がディン。どんな女の子なんだろう。⓫この男が今回の敵、闇将軍ゴルゴンなのだ！



待望のN64版、最新の『パワプロ』が登場！

実況パワフルプロ野球2000（仮題）





2000年3月23日
開発度50%
7,800円（予価）／コナミ



PS2での『7』発売がアナウンスされてから早2ヵ月。シリーズ最高作という声も高かったN64版『6』の後継作品がハードを移籍して登場ということで、ガッカリしていた『パワプロ』ファンも多かっただろう。しかしここに来て、ついに！　いよいよ！　N64版、最新作リリースが決定した。

もちろんこれまでのシリーズ同様、システム的にも充実したパワーアップが施されているので、自ずと期待は膨らむばかり。選手データに昨シーズン終了時点のものが採用されているのは当然として、ストーブリーグの選手移動も反映されているから、未知の対決をひと足早く実現できるのだ。

さらに、今作では特殊能力の項目が大幅に増加したので、選手の個性がよりダイレクトに感じられるようになった。また、各選手の背番号設定や監督の選手起用法の指示などはやり込み派にはたまらない改良点。やり込みといえば忘れてはならないサクセスモードは、PS版最新作で登場した社会人編となった。『2000春』では新たな会社が追加され、より手応えのある選手育成を楽しめるだろう。今年もモニターのなかに、なんとも熱い球春がやってくるというわけなのだ。



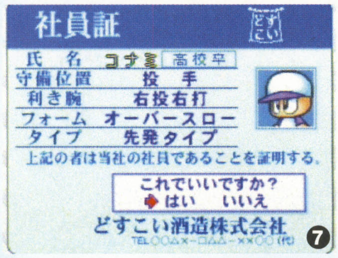












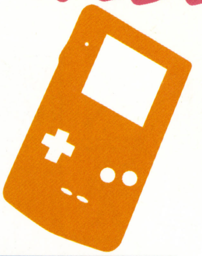


❶最新選手データでプレイできることは球団の並び順からもうかがえる。❷中日の福留選手には日本シリーズを思い起こさせる特殊能力“タイムリーエラー”が。❸“かんとく設定”でより深くペナントモードを楽しめる。❹背番号設定はシーズン中の移籍などを再現するためには重要な変更点。❺見よ！　阪神・星野投手と巨人・田辺内野手の対決だ！❻PS版にはなかった会社が新たに追加され、やり込み度もパワーアップした。❼今回のサクセスではどんなイベントが起こるのだろうか？❽背番号設定には永久欠番まで設定されているのだ。

今年の『パワポケ』ではお荷物球団を立て直そう

パワプロクンポケット2 (仮題)





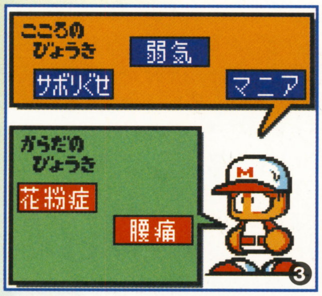


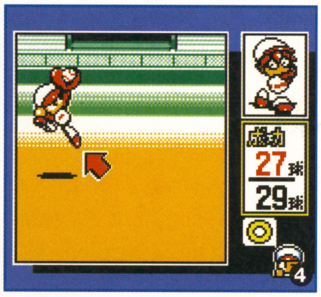
2000年3月23日
開発度80%
4,500円(予価)/コナミ

最新情報





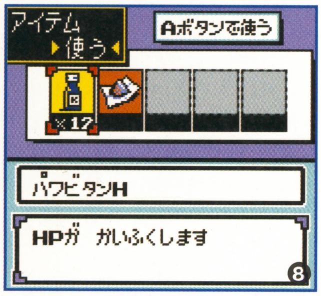














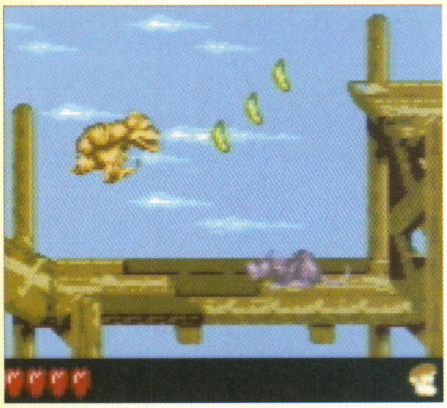
❶久々に“プロ野球選手”が主人公となる今回のサクセス。❷いかに練習を積むかが、今作でも最重要。❸各種ステータスもご覧のとおりだ。❹新ミニゲームももちろん収録。これだけでもハマってしまう? ❺おなじみの登場人物はどんな活躍を見せてくれるのか。❻試合のシステムは前作のものが踏襲されている。❼フィールド画面ではファインプレイを見せろ! ❽新要素のアイテムで、狙うは最強選手育成だ。❾特殊能力は最強選手育成のカギとなる重要なパラメーター。

異様に高い中毒性を持つサクセスモードを、いつでもどこでも手軽にプレイできる! 昨春の発売後、N64版とのリンク機能もあってスマッシュヒットとなった『パワプロクンポケット』。N64版最新作の発表にあわせるように、こちらもまた続編がパワーアップして登場することが決定した。

前作では、ガラの悪い高校に入ってしまった主人公が、野球部を立て直しプロ野球チームに入団することが目的だったが、今回の『2』でプレイヤーが育成することになるのは、日本プロ野球界きっての弱小球団“ドリル モグラーズ”の新人選手。“モグラーズ”を立て直しながら、同時に自分自身も成長していき、3年後に本来の志望球団にスカウトされるのが目的だ。前作でおなじみのキャラクターに加えて、新登場するキャラクターも多数いる模様だぞ。

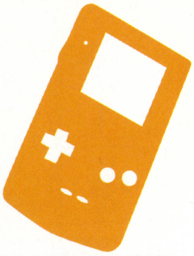
ところで、今作での新要素となるのがアイテムの存在。各種のイベントや、今作にもやっぱり登場のミニゲームで、プレイヤーはアイテムを入手することができる。これらのアイテムは育成中の選手にさまざまな効果をもたらすことになるのだ。

言うまでもないが、育てた選手のデータはN64の最新作で利用できるから、最強選手育成の計画がいまから楽しみでたまらないよね。



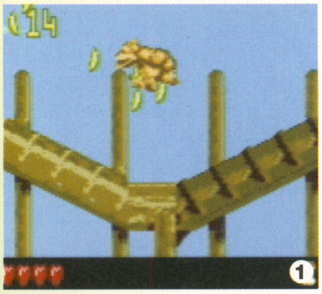
ゲームボーイ版『ドンキーコング』発売まであと1週間！

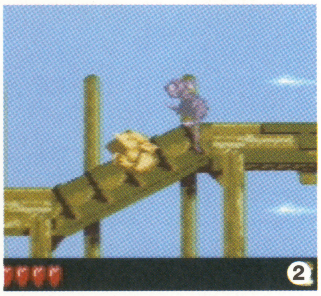
ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング



2000年1月28日予定
開発度100%
3,800円／任天堂

Nintendo



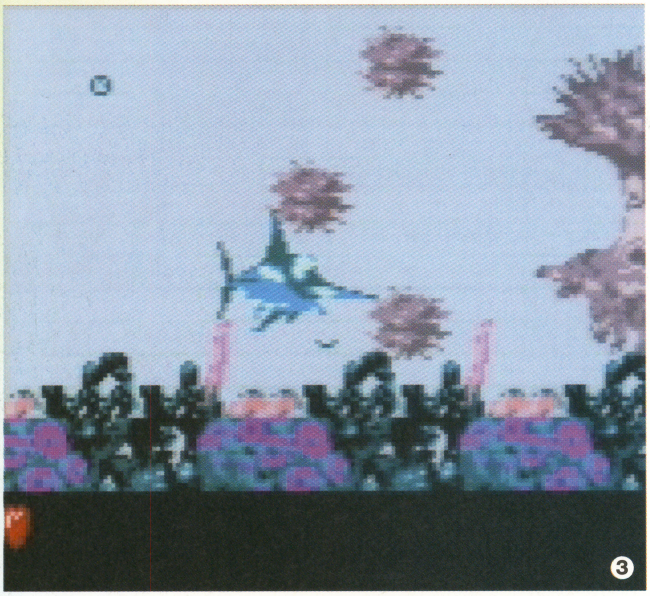


次号攻略

赤ちゃんコングのディンキーが活躍する『ドンキーコングGB ディンキーコング＆ディクシーコング』の発売まで一週間。今月は一部のステージを紹介していこう。まず最初に、ワールドマップのなかに点在するレベルマップでステージの全体を見渡していこう。そのレベルマップのなかにはディンキーたちが大暴れできる各エリアが存在するのだ。それらエリアをクリアーしていけば、さらにつぎのエリアに進むことができるぞ。

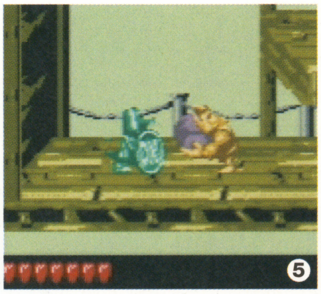
各ステージによってその種類はさまざま。ジャングルや水路、洋館などには、ディンキーたちの行く手を阻む敵やトラップが数多く仕掛けられているぞ。相棒のディクシーやアニマルフレンドたちと助け合いながらクリアーしていこう。登場するアイテムのバナナや文字パネルは、うまく集めていけば1アップのボーナスを得ることができるぞ！

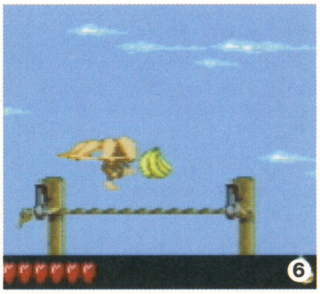
エリアのなかには敵が立ちはだかるばかりではなく、ディンキーたちの味方も登場する。いままでの状況をセーブをしてくれるリンクリーの隠れ家に、ベアーコインと引き替えに役立つ情報を提供してくれるクマさんのお店など、彼らの助けを活かすことができれば、冒険はさらに楽になるぞ！　うまく冒険を進めていき、各ステージのラストに登場するボスたちをやっつけちゃおう！



❶ステージのなかに登場するバナナは残さず回収しよう。取りにくい場所にあっても、ジャンプなどのアクションを使えば取ることができるぞ。❷数多くの敵がディンキーたちの行く手を阻む！　ローリングアタックで蹴散らしていこう。❸カジキのエンガードなら水中も問題なし。ボスは弱点を見つけて攻撃しよう！❹クマさんのお店で情報をゲットだ！❺盾でタルを跳ね返してしまう敵も登場。頭を使ってやっつけよう！❻ディディーのおさげは攻撃に使うのはもちろん、プロペラ代わりにして長くジャンプすることもできちゃうぞ！







熱いバトルを楽しみたいなら、これで燃えろ!

バーチャル・プロレス2～王道継承～

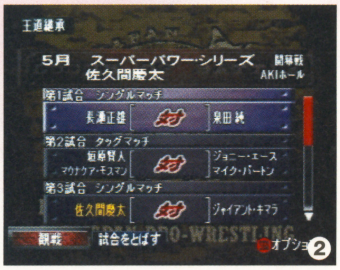
2000年1月28日
開発度100%
6,980円／
アスミック・エース エンタテインメント

Asmik Ace Entertainment Inc.

発売が目前に迫った『バーチャル・プロレス2～王道継承～』。もう待てないというみんなのために、今回はこのソフトならではの楽しみなモードを紹介しよう。その名も、ソフトのサブタイトルにもなっている“王道継承”モード。全日本プロレスのメンバーとなって、“ジャイアントシリーズ”や“チャンピオンカーニバル”などのサーキットを一年間巡るのだ。タイトルマッチも用意されているから、勝てば三冠王者も夢ではないぞ。

もちろん、他団体から好きな選手を選んで参加させるだけではない。自らレスラーをエディトすることで、自分好みのファイトスタイルを持つ選手を全日本プロレスの一員として参加させることが可能なのだ。これまでずっと夢に見ていた対戦、もう永遠に見られない対戦もこのソフトでシミュレートできるというわけだね。また、実際の控室や入場シーンも用意されているから、対戦前からヒートアップすることしきりだぞ。











❶N64ならではの技のリアルさ美しさを実現。❷全日本プロレスの年間シリーズに参加できるのだ。❸他団体も含め約100名ものレスラーが登場。❹ジャイアント馬場さんの雄姿ももちろん見られるぞ。❺控室での川田利明選手。試合前に集中する姿が映し出される。

よりリアルにより美しくなったトップギア・ラリー

トップギア・ラリー2

2000年2月中旬
開発度90%
6,980円／ケムコ

KEMCO

期待のレースゲーム『トップギア・ラリー2』だが、前作からパワーアップした部分を紹介しておこう。例えば、コース途中の泥道を通ってラリーカーが泥だらけになってしまうというのは序の口。荒っぽい運転をしたり、障害物にラリーカーをぶつけてしまうとエンジンやサスペンションなどに悪影響が出てしまうリアルさなのだ。最悪の場合、走行にかなりの支障が生じてしまい、上位でのゴールは不可能となるぞ。

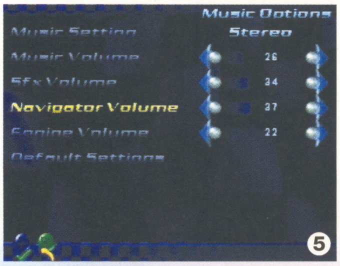
さらに、レースは周回コースではなく1本道を走るためコース慣れすることはなく、つねに集中してレースに臨まなければならない。砂漠や、ジャングル、山間部など、ヘタをするとラリーカーがあっという間に故障しそうなステージばかり。キミのドライビングの腕にすべてがかかっているぞ。シリーズおなじみのナイスなBGMも数多く用意されているから、友だちと勝負するときなどガンガン鳴らして大いに盛り上がろう。











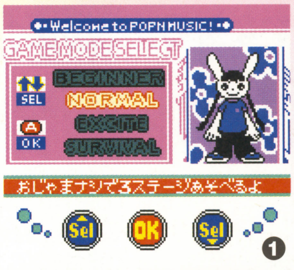
❶自然のなかにあるラリーコースのため、予期できぬ障害物が待ち受ける。❷ライバルカーとのつばぜりあい。接触は避けよう。❸ダメージはどんどん蓄積されていく。❹細い道への進入など、油断できないコースばかり。❺サウンドや効果音も細かく調節できる。

ポップでライトな音楽ゲームがGBに登場！

ポップンミュージック

2000年3月30日予定
開発度55％
4,300円（予価）／コナミ

アーケードでもおなじみのミュージックシミュレーションゲーム『ポップンミュージック』が、GB用ソフトとして登場！　音楽に合わせて、画面の上から下に向かってボールが移動してくるので、それぞれに対応した十字キーまたはボタンをタイミングよく押していけばOK。簡単な操作でリズムに乗る楽しさが味わえるぞ。ゲームモードは、アーケード版に準じた4つのほかに、GBオリジナルのモードが用意されているが、この内容は残念ながらまだ秘密なのだ。また、通信ケーブルを使えば対戦も可能だぞ。気になる収録曲だが、第3弾までリリースされているアーケード版の曲のなかから人気のあるものがチョイスされ、さらにオリジナル曲も加わって全部で20曲以上が用意されている。そして、GBカラー専用だけあって画面はポップでとってもきれいで、かわいいキャラクターの動きを見ているだけで楽しくなってくるほど。音楽好きのキミにぜひ遊んでほしいな。











❶ゲームモードの選択画面。ちなみにこれはアーケードモードのものだ。❷リズムに合わせてタイミングよくボタンを押せば“GOOD”と表示される。音にノッて遊ぶのがコツだ。❸　GBオリジナルモードのノーマルモードの曲『RUSSIA』では、アーケード版に登場したキャラクターのクラフトが踊る。❹難易度の高いモードでは、横で踊るキャラクターがボールが見えないようにジャマをしてくるぞ。❺パスワードを入力することで、隠された曲でプレイすることができるようになるのだ。

ボールを友とし、華麗にピッチを駆け抜けろ！

ワールドサッカー2000（仮題）

2000年3月30日予定
開発度60％
4,300円（予価）／コナミ

コナミが送る、GB用サッカーゲーム『ワールドサッカー2000（仮題）』。GBカラー専用ソフトとなり、選手の動きもさらに細かくなっているぞ。操作は十字キーでの移動とAボタンでパス、Bボタンでシュートとシンプルそのものだが、選手とボールとの位置関係に応じて、シュートがヘディングシュートやダイビングヘディングシュート、オーバーヘッドシュートに自動的に変化する。また、十字キーとボタンの組み合わせやコマンドでダッシュ、クイックターン、ワンツーやスルーパスまで駆使できるぞ。フォーメーションは全部で17種類、作戦も6種類用意され、さらにGB用のサッカーゲームとしては初めて、フィールド全体にいる選手をレーダーで表示する方式が採用されている。より緻密な戦略や試合の組み立てを楽しめる、というわけだ。GB用サッカーゲームの決定版とも言うべきこのソフト、発売までもう少し待っていてくれ！











❶ゲームモードは5種類あるぞ。さらに6つのスタジアムが用意され、試合時間（昼／夜）と天候（晴／雨）も設定可能なのだ。❷フォーメーションの数も豊富。自分のチームの特性にあったものを選ぼう。❸画面に表示される選手のサイズも大きくなって、迫力倍増。❹コーナーキックでは、味方選手の位置取りが重要となる。画面下にあるレーダーを活用しよう。❺PKモードのみで遊ぶことも可能。通信ケーブルを使えば、友だちと対戦もできるぞ。

これぞGBカラー専用の美麗なアクションゲーム！

レイマン ミスター・ダークの罠

2000年春
開発度90%
4,200円／
ユービーアイソフト

Ubi Soft

あのレイマンがGBに移植決定！　今作では、敵となる“ミスターダーク”によってバランスが崩れはじめ、モンスターが跋扈するようになった世界を救うために冒険が始まるぞ。向かうステージは“まほうのもり”や“楽器の国”などどこか夢のある名前だが、手強いモンスターやトラップが行く手をさえぎってくる。“ジャンプ”や“パンチ”などの基本特技を使いこなし、クリアーしていくのだ。

特筆すべきは、グラフィックの美しさ。GB初の32メガビットのROMを使っているだけに、これまでのGB専用ソフトとは一線を画す美しさなのだ。また、レイマンを始め登場するキャラクターたちはまるでファンタジーの世界からやって来たようで、見ているだけでも楽しめるコミカルさだぞ。

これまでお目にかかれないほどの色彩感覚に優れたこのソフト。GBカラーを持っているなら一度は遊んでみてほしい。





❶カラフルなファンタジー世界を舞台にしたアクションゲームだ。❷おもにパンチによって敵をやっつける。❸険しい岩山のステージ“こおりのやま”。❹敵のキャラクターも不思議な姿のヤツらばかり。❺これまでとは違った世界観のゲームだから新鮮だぞ。

熱いバトルはそのままにメダロットをカードで遊ぶ

メダロット・カードバトル カブトバージョン クワガタバージョン

2000年2月25日
開発度99%
各3,980円／イマジニア

imagineer

テレビアニメがスタートするなど、根強い人気の『メダロット』がカードゲームになって帰ってきた。今回の目的は、前作に登場したイッキたちのいる“おみくじ町”などを舞台に“カードロボトル”の腕を磨き、最終的に大会での優勝を目指すことだ。

『メダロット』に出てくるおなじみのメダルやパーツがカードとなって再現され、もちろんそれぞれが個別の効果を持っている。2回攻撃や効果を逆転するものなどバリエーションが豊富だから、効果的なカードをうまく使いこなし、相手を打ち負かそう。もちろんカードバトル初心者のために、チュートリアル（解説）モードも充実！　難しい用語もわかりやすく教えてもらえるから、臆することなくゲームを楽しめるってわけ。

今作も、カブト、クワガタとバージョンがふたつあり、片方にしか登場しないレアカードも用意されている。兄弟や友だちとうまく交換して、“カードロボトル”を極めるのだ！





❶これが“カードロボトル”。もちろんアツいバトルがくり広げられる。❷❸おなじみのパーツがカードになった。❹前作のヒーロー“イッキ”も登場。彼とも対戦できるかな？❺分からないことがあれば教えてもらおう。

No.15
MOTHER2 ギーグの逆襲

●商品番号／468355
●ジャンル／ロールプレイング
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 1,000円（税別）●
Fブロック数／6ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ここがオススメ 『MOTHER 2』ならではのほのぼのとした世界観

コピーライターの糸井重里氏がプロデュースをしたRPG第2弾。小さな少年少女が主人公となるこのゲームには、プレイヤーをほのぼのとさせてくれる要素が盛りだくさん！　これまでのRPGにはなかった『MOTHER』ならではの世界観を、ぜひ体験してもらいたい。



ストーリー

イーグランドの中にある田舎町オネットで、ある日突然巨大な隕石が落下した。ぐっすりと寝ていた主人公・ネスは、いままで聞いたこともない爆音に目を覚まし、隕石が落ちた現場へ向かう。すると、カブト虫の姿をした未来人が現れ、ギーグという凶悪な破壊者から、地球を救う救世主を探しにやって来たという。ネスは、自分を含む4人の少年少女がその救世主だと聞かされ、冒険へ旅立つのだった。

さまざまな人たちとのふれあい

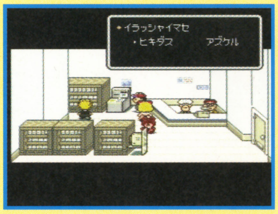
『MOTHER2』に登場するキャラクターのセリフには、読むだけで楽しい気分にさせてしまう魅力がある。さらに、テンポの良いセリフ回しによって『MOTHER』の世界観をより引き立てているのだ。情報収集のためだけに会話をするのではなく、この人はつぎにどんな答えを返してくれるのか、楽しみになってくるハズ。





共感が持てる現代ふうアイテム

公衆電話やキャッシュディスペンサー、宅配ピザなどが登場するのも魅力のひとつ。キャッシュカードを利用してお金を引き出すなど、実際と同じ使いかたをゲームの中でも行えるのだ。現代と共通したアイテムの存在により、冒険をスムーズに進められるため、『MOTHER』の世界にハマってしまうこと間違いなし!!





冒険のなかで少年少女が成長していく

主人公・ネス

隕石が落下した町、オネットに住むふつうの少年。スピードやIQ、PSI(特殊能力)など、すべてにおいてバランスのとれたキャラクターだ。見かけによらず戦闘能力が高いのも特徴。







お友だち・ジェフ

ウインターズの寮に住む男の子。天才科学者・アンドーナッツの息子で、メカに強い。壊れたグッズも修理してしまうが、彼にしか使えないものが多い。敵の弱点を探る“チェック”も使える。





お友だち・ポーラ

ツーソンのポーラスター幼稚園で暮らす女の子。PSIが得意で、さまざまな種類の能力を兼ね備えている。特殊能力“いのる”は、ピンチのときに使うと意外な効果があるかも。

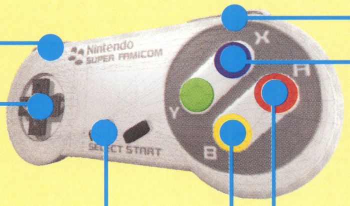
お友だち・プー

神秘の国ランマの王子様。きびしい修行を行って、特殊なPSIを身につけることも可能。さらに、目の前にいる敵モンスターに姿を変える“へんしん”も使える。西洋の食生活には馴染めないため、食べてもHPが回復しない食料がある。

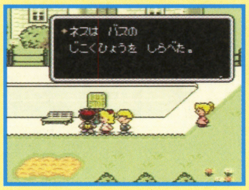
今月号はコピーライターとして有名な、糸井重里氏がプロデュースをした『MOTHER2 ギーグの逆襲』を紹介するぞ。糸井氏が書き下ろしたセリフや、ポップなグラフックなどが『MOTHER』シリーズ特有の世界観を演出しているのが魅力。また、当時のコマーシャルで流れた"大人も子供もお姉さんも"というキャッチコピーのように、幅広い層のユーザーに愛されたソフトなのだ!!

ゲームをプレイしよう

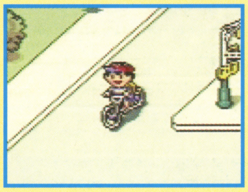
コントローラーの使いかた



話す、チェックなどの行動を自動的に行う



アイテムの中のレンタル自転車に、乗っているときに使用すると、自転車のベルを鳴らす



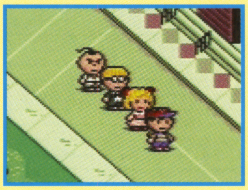
Bボタンと同じ

HPウインドウを表示する



選択したコマンドのキャンセル

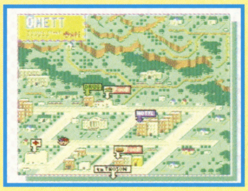
キャラクターを移動させる



コマンドウインドウを表示し、決定する



町の地図を開く

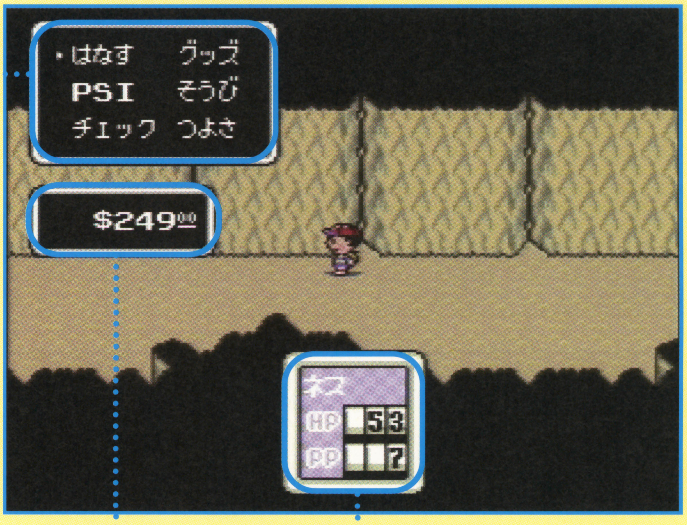


基本操作説明

画面の見かた1

フィールド画面

コマンドウインドウ	
はなす	人と向き合って話をするときに使用するコマンド。
PSI	移動中に選択すると、使用できるPSI能力が表示される。その場でPSIを使用することも可能。
チェック	プレゼントの箱やゴミ箱などを調べたり、看板の文字を読むことができる。
グッズ	各キャラクターが持つグッズを表示。"せつめい"でグッズの詳細を見ることもできる。
そうび	カーソルで"グッズ"内にあるアイテムを選び、Aボタンで装備する。
つよさ	"つよさウインドウ"を表示。各キャラクターのレベルや攻撃力などの強さを確認できる。



所持金

HPメーター 現在のHPとPP値を表示する。

基本操作説明　画面の見かた2

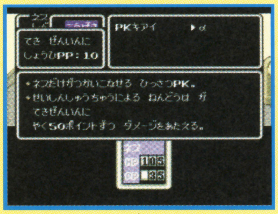
つよさウインドウ



1. そのキャラクターのレベルを表す。
2. カゼやどくなどの特殊状態を表示する。
3. HPとPPの最大値／現在値を表す。
4. 精神力を表す。
5. 身体の強さを表す。
6. かしこさを表す。
7. 運の良さを表す。

PSIの使用法

PSIを使用できるキャラクターのみ、修得したPSIの説明を見ることが可能。覚えたばかりでどのような効力を持っているのかわからない、というときに活用すると便利だ。



基本操作説明　モンスターとの戦いかた

敵モンスターは、ネスたちのようにフィールド上をうろついているのだ。敵モンスターと接触すると、画面が切り替わりバトルシーンへ突入するぞ。しかし、どうしても戦いたくない、というときは、木や建物を利用して、敵モンスターに触れないように移動しよう。

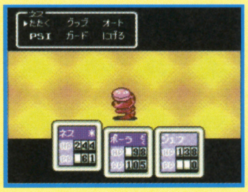
歩いていると



敵と遭遇



バトル開始！

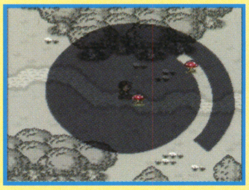


先制攻撃を仕掛けるには?

敵と接触したときの方向によって、戦闘状態が変化する。たとえば、通常は灰色だが、背後から敵に追いつかれると画面は赤色になり先制攻撃を受けてしまう。しかし、逆に敵の後ろを取れば、こちらから攻撃を仕掛けられるぞ。



後ろから襲われると赤色



正面から激突すると灰色



敵の後ろに追いつくと緑色

便利なシステム

ゲームを進めていくと、敵と遭遇したのにバトルシーンにならず、いきなり勝利することがある。これは、ネスたちのレベルが敵よりもあきらかに高い場合に発生するもので、むだな戦闘シーンを省くシステムなのだ。ゲームをサクサク進められる便利なシステムだよね。



TPOに合わせた戦いかたを！

ゲームを進めるうえで重要となってくるのが、敵モンスターとのバトルだ。逃げ回ってばかりではなかなかレベルが上がらず、つぎのエリアまで進んでも苦しい戦いが続いてしまう。そこで、いくつかあるコマンドをうまく利用して、バトルに勝利できるよう、各コマンドの特徴を説明するぞ。

たたく

装備している武器で攻撃することを表す。何も装備していないと素手状態。攻撃力が低いため、必ず何か装備しておこう。



PSI

特殊能力を仕掛けるときに使用。敵に直接ダメージを与えるものから、戦闘をサポートするものまでさまざまな能力があるぞ。



グッズ

所持しているアイテムを使って、体力の回復などを行える。ただしジェフに限っては、ミサイルなどの武器も使用できる。



『MOTHER2』の冒険お役立ち情報

魔法とは違うPSI

ネス、ポーラ、プーの3人が使用できるPSI（特殊能力）は、PPを消費して使える技で、攻撃系、回復系、防御系、補助系、移動系の5種類に分類される。通常はキャラクターのレベルアップによってマスターするが、なかには特別な訓練などで覚えるものもあるぞ。



PPの回復にはマジックバタフライ

フィールド上で見かけるチョウチョ、“マジックバタフライ”に接触すると、PP値を30も回復してくれるのだ。画面をスクロールするたびに、現れることもある。

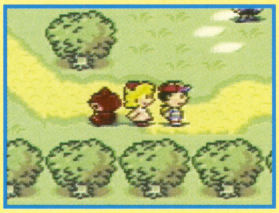


PSIリスト

系	名前	効果	相手の数	ネス	ポーラ	プー
攻撃系	PKひっさつα	主人公の必殺PK	敵全員	○	×	×
	PKファイアーα	炎によるダメージ	敵一列	×	○	×
	PKフリーズα	冷気によるダメージ	敵1人	×	○	○
	PKサンダーα	雷によるダメージ	敵1人	×	○	○
	PKフラッシュα	光によるダメージ	敵全員	○	×	×
	PKスターストームα	星によるダメージ	敵全員	×	×	○
回復系	ライフアップ	HPの回復	味方1人	○	×	○
	ヒーリングα	特殊状態の回復	味方1人	○	×	○
	ヒーリングβ	特殊状態の回復	味方1人	○	×	○
防御系	シールドα	敵からのダメージ半減	味方1人	○	×	○
	サイコシールドα	敵からのPSIダメージ無効	味方1人	×	○	×
補助系	オフェンスアップα	味方の攻撃力アップ	味方1人	×	○	×
	ディフェンスダウンα	敵の守備力ダウン	敵1人	×	○	×
	さいみんじゅつα	敵を眠らせる	敵1人	○	×	×
	サイマグネットα	敵のPPを吸い取る	敵1人	×	○	○
	パラライシスα	敵を“しびれ”状態にする	敵1人	○	×	×
	ブレインショックα	敵を“へん”状態にする	敵1人	×	×	○
移動系	テレポートα	助走を必要とする瞬間移動	味方全員	○	×	○

ぬいぐるみを有効利用

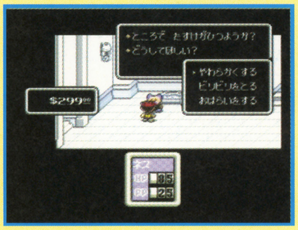
ぬいぐるみをグッズとして所持するだけで、直接攻撃はもちろんPSIなどの特殊攻撃まで、ネスたちを狙ったすべての攻撃を受けてくれるのだ。ネスひとりのときや、仲間のレベルは低いけど、レベルの高いモンスターが出現するエリアに入りたい、というときに持っていくと、バトルが楽になるぞ。ただし、一定のダメージがたまると壊れ、使いものにならなくなってしまうので注意！



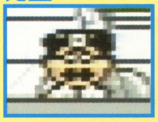


体の異変に気付いたら

HPが0になり、気絶状態に陥ったときや、体に何らかの異常があるときは病院で手当てをしてもらおう。看護婦さんは気絶した仲間、先生は風邪などの病気を治療してくれるぞ。また、病院で治せない症状は、ヒーラーに診てもらうと回復する。



先生



看護婦



ヒーラー



電話をかけてパパと話そう

冒険を進めるうえで、絶対に覚えておかなくてはならないのが“電話の利用法”だ。パパはデータをセーブしてくれたり、所持金などを教えてくれるし、ママはホームシックになったネスを直してくれる。というように、誰と話をするかによって、いろいろなことができるのだ。そのときの目的に合わせて利用していこう。なお、電話には有料と無料の2種類があるぞ。



黒電話



公衆電話



NP GAME SELECTION

1本のカセットに複数のソフトを入れられる、ニンテンドウパワーの特色を活かしたこのコーナー。編集部オススメのソフトを詰め込んだゲームソフトセットを紹介！　第2回目は、任天堂でお馴染みの、“マリオ”が大活躍するソフトを3本集めたぞ。

マリオがいっぱいセット

スーパーマリオワールド（1/1）
スーパーマリオコレクション（4/4）
ドクターマリオ（1/1）

合計　Fブロック 6
Bブロック 6
4,000円

NP版・読者クロスレビューを大募集！

ニンテンドウパワーのソフトをどれかひとつ選んで評価しよう！10点満点でのソフトの評価点と、その理由を80～100文字以内に書き、以下の宛先まで送ってください。アンケートはがきのおたより欄でも、官製はがきでもOKです。

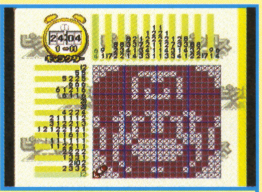
宛先

〒151-8720
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　ファミ通NP編集部
NPクロレビ　係

毎月1日にソフトが増えていく　2月書き替え開始ソフト紹介

ピクロスNP vol.6

2月1日書き換え開始
ジャンル／パズル
メーカー名／任天堂
書き換え価格 2,000円
商品番号／022870
Fブロック数／2ブロック
Bブロック数／1ブロック



シリーズ最新作がパワーアップして登場だ。新作問題120問に、過去の名作問題120問が加わった計240問を収録。さらに、対戦問題では左右の数字（ヒント）が、部分的にわからなくなっている新モードも追加された。そして、今回のキャラクターモードは、お待ちかねの『スーパーマリオ』シリーズ。マリオからクッパまで、おなじみのキャラクターたちが登場するぞ!!

ニンテンドウパワーの基本を覚えよう!!

SFメモリカセット編

書き換え専用
SFメモリカセット
（3,980円／税別）



SFメモリカセットの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

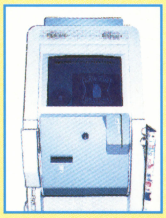
ソフト組み合わせ例

牧場物語　Fブロック4　Bブロック4
＋
POWER倉庫番　Fブロック2　Bブロック4
＋
メニュー画面　Fブロック1
▼
合計　Fブロック7　Bブロック8
▼
余り　Fブロック1　Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面（Fブロック 1）が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

Loppi編



これがLoppiだ！

全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンルべつで検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

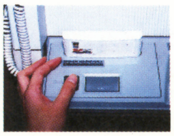
Loppiの使いかた

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。

Loppiのメニュー画面で“ゲーム書き換えシステム”という項目を選ぶ。



SFメモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



ジャンルで検索

商品番号を直接入力

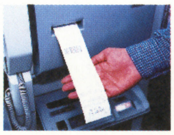
すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認！



ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。



Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、SFメモリカセットを抜き取ろう。



申込券とSFメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。

2月の全書き換えソフトリスト

（2000年1月6日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
022870	2月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.6	2000円	2	1
410721	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.5	2000円	2	1
658006	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック2	2000円	1	1
469221	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.4	2000円	2	1
469665	新作・シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム トラキア776	2000円	2	1
630853	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
275239	新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・その他	任天堂	はじまりの森	2000円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	Wizardry I・II・III ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部 II うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターII ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
608149	パズル	サン電子	上海 III	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS III	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝 IV ～胎魔の鼓動～	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ～封印の使徒～	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生 II	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible III	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイア II	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 III 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 IV 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA II	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 II	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	A III S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 III	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 ―つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

DDF ROUND 2





Amigo! Tanaka
田中コミッショナー

2000年幕開け宣言

オープニングシリーズを延期してしまい、数多くの団員、ファンの皆さんに多大なご迷惑をかけてしまったことを、まずはおわびします。しかし、いよいよ2月よりDDFは本格的開幕を迎えることとなりました。これは、むしろミレニアムにオープニングを飾れたことで、より皆さんの心に残る結果となるととらえることができましょう。皆さん、ご承知のとおり、DDFはルチャ・リブレ、プロレスの団体です。プロレスに予定調和など存在しないのですから、多少の裏切りがあっても不思議はありません。ルチャドールたちもブーイング覚悟でリングに上ります。華麗なルチャドールの技をご堪能下さい。

波乱万丈の幕開け
となったDDFだが、
我々の熱意はまったく
衰えていない。
そう、まさにこれから、
我々の真の実力をいかんなく
発揮できると思っているのだから。
みんな、黙って俺についてこい。
～エル・64DD～

来日予定レスラーの紹介!

井出洋介の麻雀塾



テレビ番組『TheわれめDEポン!』のレギュラー解説者としても有名なプロ雀師・井出洋介氏が監修。人間の思考に近いCPUとの対局が楽しめる本格麻雀ゲーム。麻雀について何も知らない人でも、麻雀がぜったい打てるようになる入門モードと、プロのテクニックの研究ができる牌譜モードも収録されている。
●発売日未定　●価格未定

日本プロゴルフツアー64



国内で実際に開催されているゴルフツアーを、コースも含めて忠実に再現したフルポリゴンの本格ゴルフゲーム。対戦相手は実在のツアープレイヤー。オリジナルキャラクターを作成して、育成する楽しみもある。また大会だけではなく、ストロークプレイやマッチプレイもプレイできる。3Dスティックの操作性もばつぐんだ。
●春期発売予定　●価格未定



これがルチャドールになるための接続条件だ、アミーゴ!!

スターター・キットが届いたからといって、有頂天になるようではまだまだ甘い。確かにすでにTVとつないであるN64と64DDを合体させて、ゲームソフトを入れれば『巨人のドシン1』か『ペイントスタジオ』を遊ぶことはできるだろう。しかし、我々DDFの活動を目の当たりにするには、ランドネットに接続しなければならないのだ。これはインターネット体験だぞ。もちろん、パソコンでさんざんネットサーフィンやEメールを経験している輩も多いだろうが、これがはじめてのインターネットになる者もいるはずだ。はじめてのインターネットがランドネットへの接続になるなんて君は、まさしく我々DDFのルチャドールになるために生まれてきたような戦士に間違いない。さっそく、今日からヒンズー・スクワットとプッシュ・アップ100回を就寝前に実行して、2月に行われるデビュー戦にそなえてくれ。

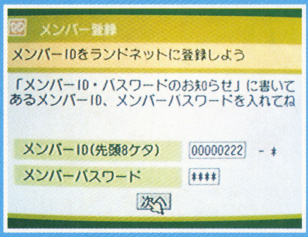
一、組み立てること

スタートセット配布から早1ヵ月、N64と64DDのドッキングはすでにできていることだろう。ネット接続するためにはまず、N64モデムをN64に差し込め。ゲームのカートリッジを差し込むときと同じ要領だぞ。コントローラーはつないだままにしろ。最後にモジュラーケーブルでN64モデムと電話回線のモジュラージャックをつなげ。



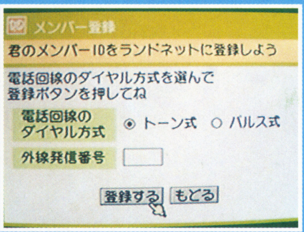
二、立ち上げること

どうだ、自分のN64が素晴らしい最新機器にステップアップした姿は美しいだろう。といっても、ここで満足してもらっては困る。まずは、N64本体の電源を入れろ。そうしたら、ようやく手許に届いたランドネットディスクを64DDに入れてくれ。ここでスタートボタンを押すんだ。ほら、TVの画面に"メンバー登録画面"が映っただろう。



三、己が名を刻むこと

メンバーIDカードに書いてあるメンバーIDとメンバーパスワードを入力しろ。これは機械的にやるしかない。画面に映った"つぎへ"を押したら、通信設定を選択してもらうぞ。通信設定とは君の家の電話がプッシュホン回線かダイヤル回線かを登録することだ。このぐらいわかるよな。わからなきゃ、ご両親のいずれかに聞け!



四、ようやくお前もDDFのルチャ・ドールだ

ランドネットとの交信は終わっただろう。よし、即座にセーブボタンを押せ。これで己のディスクにはっきりと、次回からのほほんとしながらランドネットに接続するためのデータが刻まれたのだ。もう、のがれることはできないぞ。今度、入力するときの名前は貴様のニックネームになる。じっくり考えてルチャドールとして恥ずかしくない名前にしろよ。



※画面は開発中のものです。

ランドネット第一次会員の募集期間延長が決定!

'99年11月11日から、10万人限定でスタートしたランドネット会員の第一次募集。当初は2000年1月11日までの募集期間となっていたが、好評につき3月末日までの期間延長が決定した。ランドネットでは、第二次以降の募集では料金の変更などもあり得るとしていたため、もし加入を迷っているようなら、いまのうちに入っておいたほうがいいかもしれない。ただし、ランドネット加入方法のうちいくつかは1月11日で受け付けを終了しているので、気をつけてもらいたい。

2000年3月末日までの加入取り扱い

- 店舗での一括払い、商品引渡し
- ランドネットDDホームページ(http://www.randnetdd.co.jp/)での申込み
- ランドネットDD資料請求ダイヤルでの資料請求

※ランドネットDD資料請求ダイヤル(24時間、音声応答)
東京 03-5972-6065
大阪 06-6306-9235

2000年1月11日にすでに受け付けを終了

- 店舗でのパンフレット配布、入会申込書受付
- ローソン"Loppi"での入会申込受付

64DD*Randnet

DDF選手名鑑④

シムシティー64
2000年2月ランドネット会員に配布
メーカー　任天堂
ジャンル　都市育成シミュレーション

スィウダデ・ヘフェ

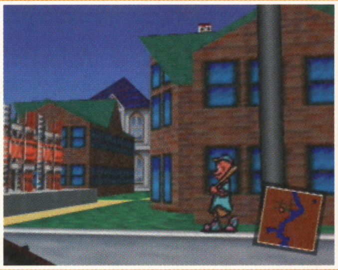


プロフィール
- ●生年月日　1945年6月21日
- ●出身地　日本
- ●身長　162センチ
- ●体重　70キロ
- ●身体的特徴　よく見る中年体型
- ●趣味　下品な行為
- ●好物　タコ焼き
- ●タイトル歴　上方お笑い大賞大衆賞

かつて、どこかの都市で市長を勤めていたと豪語するベテラン。
女性の人気は低いが、おっさんからの支持は長く集めている。

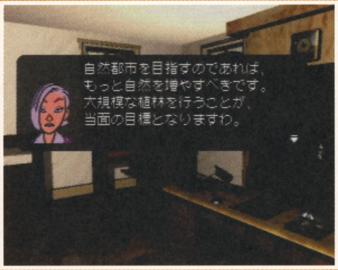
必殺技

町を散歩



試合中、突然リングを下り、会場周辺を歩きだす。当初は試合放棄と見なされてきたが、こりずに続けたため必殺技と認知された。

マネージャー乱入



スィウダデ・ヘフェのかたわらには敏腕のベテランマネージャーと美人マネージャーが待機していて、ピンチにはす速く乱入する。

スィウダデ・ヘフェが語る『シムシティー64』

有権者の皆さん、お待たせしました。私はスィウダデ・ヘフェでございます。ついに登場しますね『シムシティー64』。これは私が心待ちにしていたソフトなんです。というのも、私、以前、ある都市の市長をつとめてまして、当時、SFC版の『シムシティー』を毎日プレイして、政務の勉強をしていたんです。あの名作の新作がでるとなれば、私の政治家魂にも火がつきますね。

ご承知のように『シムシティー64』は、プレイヤーが市長となって都市を発展させていく、シミュレーションゲームです。その際、ありがたいのがSFC版に比べて指示できるコマンドの種類がグッと増えたことですね。つまり、自分が長である都市を自由にいじくれる要素が増えたということです。もちろん、最初から市民の支持を受ける市長になるのは難しいので、優秀な秘書のアドバイスに耳をかたむけながら、じっくりプレイしてください。

そうですね、プレイしてみて特筆すべき点は、自分が成長させている町の中を自分の足で自由に歩けることです。途中、有権者の皆さんにあって、要望を聞くことも可能です。もし、そのときの市政に問題があれば、有権者は文句をいってきますね。そんな声を素直に聞けるかどうかが、愛される市長への道でしょう。もちろん、市長専用の公用車にも乗れますし、なんとヘリコプターまで用意されているんです。でも、いい気になってそんなものばかり乗り回していると、有権者に嫌われるかもしれませんね。

また『ペイントスタジオ』で制作したキャラクターを『シムシティー64』に登場させられることもつけ加えておきましょう。

建設したカジノビルを見て、ご満悦にひたる。



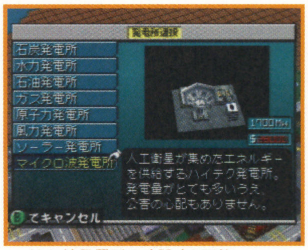
空中から我が町の発展を眺めてニヤリ。



我が町の発展を眺めて、ご満悦。



自然災害は優秀な市長でも防げない。



マイクロ波発電所の建設すら可能。



マリオアーティスト　タレントスタジオ
2000年2月ランドネット会員に配布
メーカー　任天堂
ジャンル　ツールソフト

DDF選手名鑑⑤

マリオ・アーチスタ



プロフィール
●生年月日　1977年2月28日
●出身地　イタリア
●身長　176センチ
●体重　82キロ
●身体的特徴　筋肉質
●趣味　クラブ通い
●好物　宅配ピザ
●タイトル歴
北イタリアダンスコンテスト特別賞

他力本願を身上とする、別名リングのアレンジャー。何を考えているのかわからない行動は、カリスマ的要素さえある。

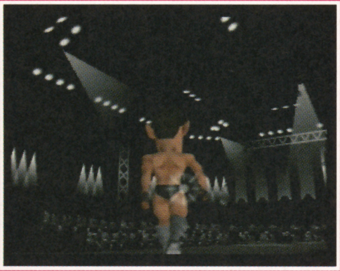
必殺技

顔面パーツミックス



バトルロイヤルで多用する。相手の顔を、パーツごとに切りわけて、ごちゃまぜに貼りつける、人間福笑いともいえる技。

謎の予告



リングに上り、予告めいた言葉を吐き、去っていく珍技。最近の予告は、「近々、私の技を活用できるコミュニケーションキットがでるだろう」。

田中コミッショナーの顔をこんなぐあいに。



こんな顔にすると威厳はまるでなし。



田中コミッショナーの顔がこんなことに。



田中コミッショナーにこんな体をつけて。



コミッショナー、ダンスを踊ってください。

マリオ・アーチスタが語る『タレントスタジオ』

へーイ、アミーゴ！　おまちかねのマリオ・アーチスタだよ。オイラが紹介するソフトは『タレントスタジオ』だぜ。こいつは2000年を代表する傑作ソフトの評価を受けること間違いなしだ。クールなオイラが保証するぜ。

このゲームはわかりやすくいえば、自分の好き勝手に3Dのタレントを制作して、喜びゃいいんだな。タレントっていうと"？"って思うだろうけど、へんちくりんなキャラクターをつくると思えばいい。おおまかにわけて、まずキャラクターの顔をつくる。素材も用意されてるけど、ビデオやテレビから誰かの顔を取り込んで遊ぶのがおすすめだな。顔を部分的に縮小したり、拡大したり、化粧させたりするのも傑作だな。かっこよくいうと、カスタマイズだ。いい忘れたが、前回、紹介した『ペイントスタジオ』でつくった素材も活用できる。いや、はっきりいえば『タレントスタジオ』は『ペイントスタジオ』と連動させることで真価を発揮するぜ。それは自分の目で確かめてくれよ。

続いてタレントの体をつくる。頭身を変えたり、ファッションにこったり、とんでもなくしちまうといい。

こうしてできたタレントは、リンボーダンスをさせたり、スポーツをさせて動かせる。これを友だちの顔でやると、大爆笑だ。さらにつくったタレントを使ったショートストーリー・ムービーもつくれる。自分の顔でつくったタレントで好きな娘に愛のメッセージを込めたムービーをつくって見せるのもいいな。まあ、プレイヤーのアイデアが命ともいえるのが『タレントスタジオ』さ！

64DD*Randnet

悪魔レノンの［祝ドラキュラ復活記念］

悪魔城ミステリーガイド 下

1844年度版

協賛：東方正教会・ドラキュラ被害者の会・悪魔城周辺の村からなる吸血鬼退治連合組合

⚠ このガイドによって死亡した場合、当方は一切の責任を負いませんのであしからず。



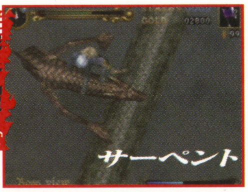
悪魔レノン　プロフィール
悪魔城内でセールス業を営む悪魔。ローストビーフ、浄化石、万能治療薬、カード類など豊富な品を取り揃えて冒険者を待ち受けている。

悪魔城への訪問者が絶えないようです。
冒険者は増える一方で、私の商売も順風満帆といったところですか。
どうやらこのガイドのほうも好評のようで、
遅ればせながら悪魔城攻略の下巻を発行したいと思います。
今回は科学塔から、一気にドラキュラ伯爵が待ちかまえる天守まで案内いたしましょう。
さらに東方正教会様のご厚意により、ドラキュラ討伐の号外を巻末に掲載しております。
待望のドラキュラ伯爵との対面まであともう少しですよ。

悪魔城は危険がいっぱい！

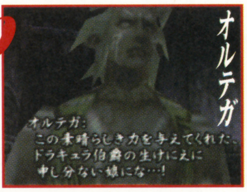
悪魔城の半分の道程を走破しましたね。さぞ、ご苦労なされたことでしょう。見たところ五体満足のようで何よりでございます。ところで、『悪魔レノンの悪魔城ミステリーガイド 上』はお役に立ったでしょうか。冒険者のみなさまの命を救うことができたのなら、私もうれしい限りです。もちろん、喜んでばかりもいられません。悪魔城の恐ろしさはこれからが本番です。この先、より巧妙で、より残忍な罠が張り巡らされています。一歩踏み出すごとに、身の縮む思いをすることでしょう。しかし、幾多の危険をくぐり抜けてきた冒険者のみなさまなら、きっと生き残ることができるはずです。残りの道中も、このガイド片手にがんばってくださいませ。

襲撃



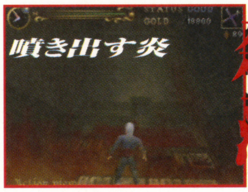
⬅吹き上がる水柱。海竜の猛威は止められない!?

裏切り



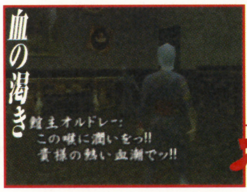
➡行方不明だった人物の登場。友は敵か味方か!?

奈落



➡火の道。しかし、一歩踏み外せばそこは奈落。

恐怖



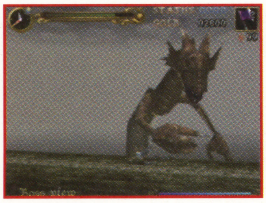
⬅吸血鬼の牙にかかれば、あるのは永劫の苦しみ。

これまでの冒険行

後半の攻略に行くまえに、コーネルさんの冒険を振り返ってみましょう。これまでのコーネルさんの奮闘ぶりには目を見張るものがありました。敵との死闘は言うに及ばず、幾多の罠や危険をくぐり抜けて来ました。その戦い振りは、これから悪魔城に乗り込もうとされる方にもヒントとなることでしょう。そこで、これまでのステージのキーポイントを伝えておきます。

Stage1. 濃霧の湖

Stage1. Foggy Lake



⬆序盤の難関はなんといってもサーペントです。スライディングによる攻撃のかわしかたを会得しましょう。腕をふり上げたら即行動です。

Stage2. 沈黙の森

Stage2. Forest of Silence



⬆鉄柵を開ける仕掛けの発見と、崖にある足場の移動がポイントです。ジャンプとつかまりの動作を覚えましょう。Aボタンは離さないこと。

Stage3. 城壁

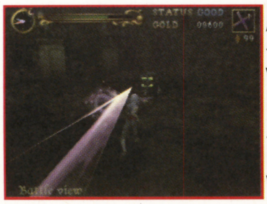
Stage3. Castle Wall



⬆ふたつの塔の攻略に悩まされることでしょう。本格的な罠の登場と、足場からの転落に注意したいところです。レバー入手後は右塔へ。

Stage4. 悪魔城別邸

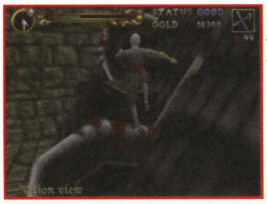
Stage4. Villa



⬆最初にケルベロス軍団が襲い掛かってきます。的確にターゲットを捉え、一気に集中攻撃です。遠距離からのサブウエポンも有効ですよ。

Stage5. 外壁

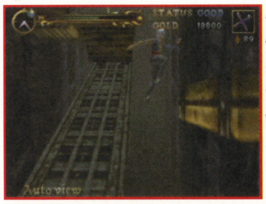
Stage5. Outer Wall



⬆狭い足場を伝っていきます。行く手を遮るのは、動く足場と回転ノコギリ。ジャンプのタイミングが命です。罠の動くパターンを覚えましょう。

Stage6. 美術塔

Stage6. Art Tower



⬆昇降機とトロッコのある道に苦労するでしょう。しかし、慌てる必要はありません。安全をよく確認して進むことです。

Stage7. 遺跡塔

Stage7. Ruin Tower



⬆崩れ去る道は、非常に厄介で困りものです。一度足場を落として、どこが崩れるのか覚えてしまいましょう。連続ジャンプで進むのもいいですよ。

Stage8. 科学塔

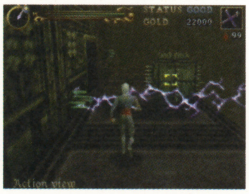
つぎつぎと投棄されるゴミ、巨大なピストン、溶液に浸かった怪物。この塔では怪しげな実験が行われています。厳重な警備に苦戦を強いられるでしょう。

【脱出ルート】

科学塔Aを進み、エレベーターに乗る➡科学塔Bに進む➡Ⅰの扉を開ける➡部屋の砲台を破壊する➡Ⅱの扉を開ける➡自動機関砲と鉄格子をくぐり抜けⅢの扉へ進む➡砲台をかわしてⅣの扉へ➡分岐を左に進みⅤの扉を開ける➡足場を伝って奥にある制御室の鍵を手に入れる➡部屋を出て、Ⅵの扉へ進む➡制御室の砲台をひとつ破壊し、バリアを解除する➡中央のクリスタルを破壊する➡Ⅶの扉へ進む

ベルトコンベアの歩行

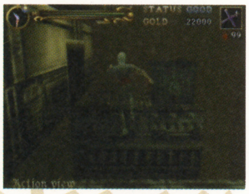
ベルトコンベアの地帯ではトゲのゴミが運ばれ、放電機が連続しています。邪魔なゴミは攻撃して排除してしまいましょう。進行方向と逆に動くベルトコンベアはジャンプで進むとよいでしょう。放電機の挙動をよく見て進むのがコツです。また、コンベアの継ぎ目に挟まれると死ぬので注意してください。



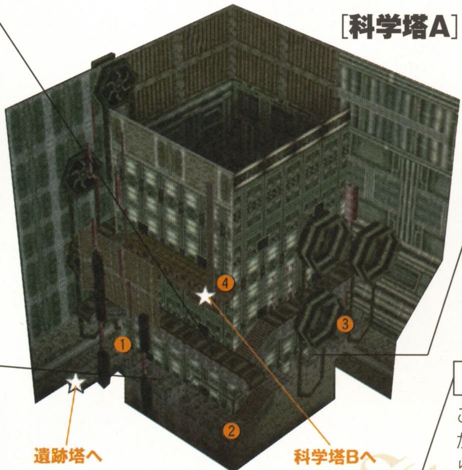
⬆壁際を歩くとトゲのゴミから逃れやすいですよ。あいだを通り抜けましょう。

吐き出されるゴミ

壁の穴からは定期的にゴミが排出されます。ゴミに引っかかると、通路から落とされてしまいますよ。穴の手前で立ち止まり、ゴミの出てくるパターンを見極めてください。安全な瞬間が見つかりますよ。



⬆ゴミが通り過ぎたら、すかさずジャンプで移りましょう。



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷300GOLD
❸レッドジュエル(S)
❹レッドジュエル(S)

放電機の回避

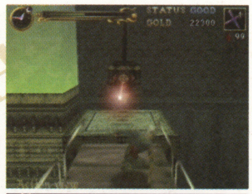
壁に放電機が設置されています。上下に動きながら、一定の間隔で放電をくり返しているんです。上のときはしゃがみ、下のときはジャンプでかわせます。放電しないときを見計らって、通路を移動してください。



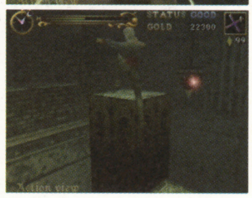
➡ゴミが出たあとに、放電が消えるときがあります。焦らず待ちましょう。

レーザー砲台地帯の突破

ここは足場をジャンプで進まなければなりません。しかし、頭上には砲台が張り巡らされています。立ち止まらずに足場に飛び移りましょう。背後の砲台は撃ってこないので、前方の砲台だけ気を配ればいいですよ。Aボタンを押して足場からの落下を防ぐことを忘れずに。



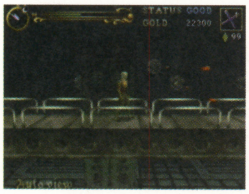
➡通路の先にある砲台はしゃがみやスライディングでかわしましょう。



➡Rボタンで進行方向に視点を変え、すばやく足場に飛び移りましょう。

防壁の利用

通路には砲台が張り巡らされています。砲台の直撃を食らうと通路から落とされてしまいます。途中にある防壁を遮蔽に利用して進みましょう。最後の砲台はスライディングで抜けるとダメージを受けません。



⬅砲台の動きをよく見ましょう。砲台が防壁に隠れたら移動のチャンスです。

アイテム一覧
❶300GOLD
❷300GOLD
❸レッドジュエル(S)
❹斧
❺レッドジュエル(L)
❻レッドジュエル(S)
❼パワーアップ
❽聖水
❾ローストチキン
❿ホワイトジュエル
⓫レッドジュエル(S)
⓬300GOLD
⓭レッドジュエル(S)
⓮短剣
⓯クロス
⓰契約書
⓱ローストチキン
⓲300GOLD
⓳制御室の鍵
⓴レッドジュエル(L)
㉑ローストチキン
㉒レッドジュエル(S)
㉓レッドジュエル(S)
㉔レッドジュエル(S)
㉕レッドジュエル(L)
㉖ローストチキン(制御盤を調べる)
㉗300GOLD(制御盤を調べる)
㉘太陽のカード(制御盤を調べる)
㉙ホワイトジュエル



鉄格子の罠

通路を中ほどまでいくと、前後を鉄格子で挟まれてしまいます。閉じ込められると、自動機関砲の標的となり、大きなダメージを受けてしまいますよ。自動機関砲が見えたところでスライディングしてください。ギリギリのところで、鉄格子をくぐり抜けられますよ。あとは左の窪みに避難して、自動機関砲を攻撃です。



⬅鉄格子が降りてからでは遅いです。早いかなと思われるところでスライディングです。

自動機関砲の破壊

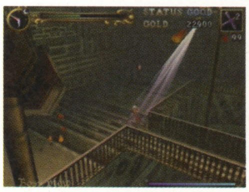
自動機関砲はサーチレーザーで進入者を捉え攻撃してきます。壁などを楯にして戦いましょう。一撃を加えたら、壁に引っ込むという戦いかたが有効です。



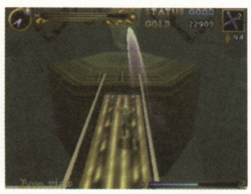
⬅視点をRボタンで調節して、機関砲の位置が確認できるようにしましょう。

クリスタルの破壊

制御室には、科学塔をコントロールするクリスタルがあります。しかし、砲台とバリアに守られ近づけません。まず、反対側にある通路に移動しましょう。そして、左右の砲台を破壊します。するとバリアが解けるので、通路を少し進み、クリスタルを攻撃です。しばらくすると破壊した砲台が復活するので、再び砲台を破壊し安全を確保しましょう。



⬅ひとつでも砲台を破壊すると、バリアが解けます。クリスタルに至る通路の砲台を優先的に攻撃しましょう。



⬅通路を進みすぎると、奥にあるレーザーの攻撃を受けてしまいます。通路の中ほどのあたりから攻撃です。

Tower of Science

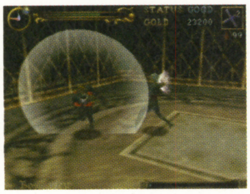
Stage9 決闘塔

闘技場に待ちかまえる4体のモンスター。
決闘塔を突破するには、彼らをすべて倒さなければなりません。
これまでに培った格闘の技量が試されることでしょう。

［脱出ルート］ 第1闘技場に入り、ワーパンサーを倒す➡出現した足場に進み、ジャンプで下の通路へ下りる➡第2闘技場に入り、ワーウルフを倒す➡第3闘技場に入り、ミノタウロスを倒す➡第4闘技場に入り、暴走ワーウルフを倒す➡処刑塔へ向かう

第1闘技場

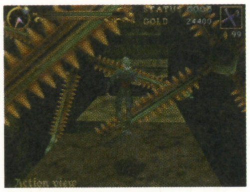
ワーパンサーは周囲を走りながら、爪攻撃やダッシュ攻撃を仕掛けてくるんです。ワーパンサーが走り出したら、距離を取りRボタンで捕捉しましょう。そして、ダッシュ攻撃を仕掛けてきたらすかさず攻撃です。攻撃が当たれば、ワーパンサーは動きを止めてしまいますよ。また、接近してきたらジャンプで逃げ、距離を取ってから攻撃です。



←白い光を発したときがダッシュ攻撃の合図です。その瞬間に攻撃してください。

木人通路その1

通路に回転するトゲつきアームが連続しています。アームが下がったときにジャンプで越えればよいのですが、少し赤みがかがった足場は乗ると落下します。先にあるアームの動きを考慮して、ジャンプですり抜けましょう。



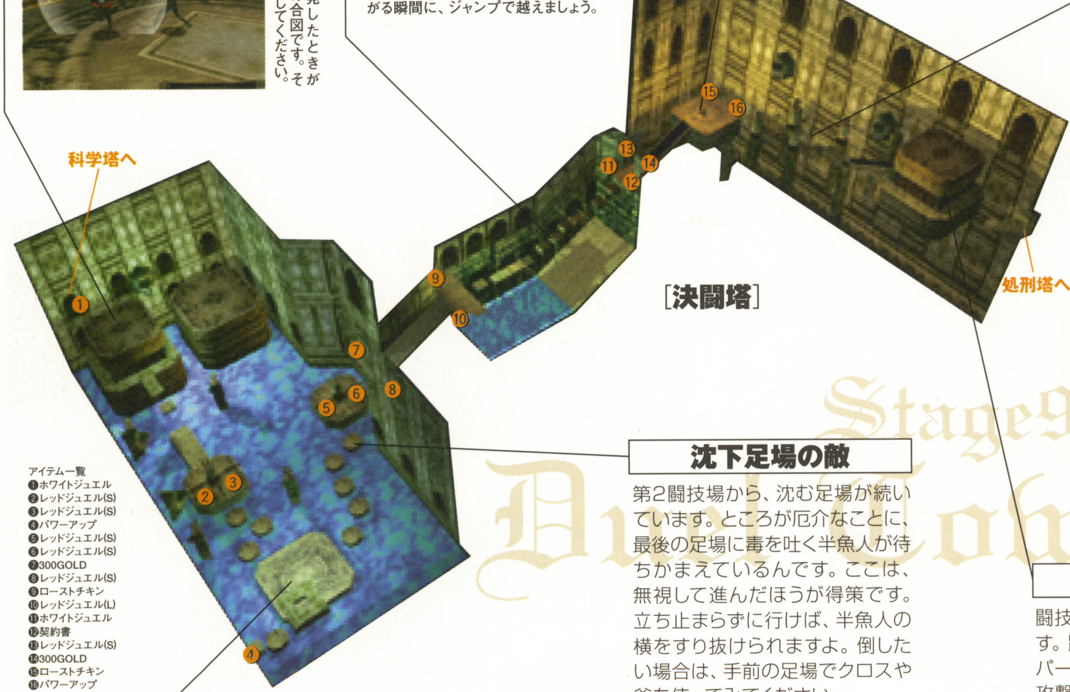
↑落下する足場の前後にアームがあります。ふたつのアームが同時に下がる瞬間に、ジャンプで越えましょう。

第3闘技場

中央の円に近づくとミノタウロスが登場します。もしパワーアップ不足にお悩みでしたら、闘技場の端を進み、角にあるパワーアップを取ってください。それからミノタウロス戦に入るといいですよ。ミノタウロスは周囲を回りながら近づいて、爪攻撃を行ってきます。距離を取って戦ってください。また、赤いオーラを発生させると、突撃攻撃を仕掛けます。左右にジャンプして逃げましょう。突撃攻撃をかわすと、敵に隙ができるので一気に攻撃です。



↑突進攻撃は直進してくるので、横にジャンプすればかわせますよ。もちろん、周りの炎の壁には触れないように。



木人通路その2

横に回転するアームが続いています。ジャンプでアームを越えて足場につかまりましょう。このとき、すぐに這い上がらず、アームが通り過ぎるのを待ってください。慌てて上がるとアームに引っかかってしまいますよ。また、通路の左側をキープすると、背後のアームから逃れられます。頭上のアームはしゃがみで対処ですね。



←ぶらさがり中は安全です。アームが通り過ぎたら足場に這い上がりましょう。

沈下足場の敵

第2闘技場から、沈む足場が続いています。ところが厄介なことに、最後の足場に毒を吐く半魚人が待ちかまえているんです。ここは、無視して進んだほうが得策です。立ち止まらずに行けば、半魚人の横をすり抜けられますよ。倒したい場合は、手前の足場でクロスや斧を使ってみてください。



←足場の左側に移動すれば、毒は簡単にかわせます。

第4闘技場

闘技場に入ると暴走ワーウルフと戦闘です。距離が開くと衝撃波、接近するとアッパーカットとボディプレスをくり出します。攻撃を仕掛けてくるときに、衝撃波は全身に、アッパーカットは右手に電撃が走るので、それが見えたらジャンプで逃げましょう。そして、距離が開いたところで攻撃してください。基本的に距離を詰められないようにすることが大事ですね。ただし、角の赤い部分はダメージを受けるので、そこには足を踏み入れないように。また、ボディープレスは敵の影を目安に回避です。このとき、暴走ワーウルフが起きあがるまでは攻撃のし放題ですよ。



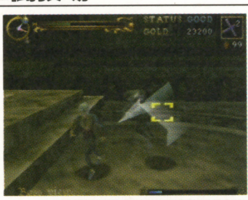
←衝撃波をかわすと、暴走ワーウルフに一瞬スキができます。す速く敵に向き、攻撃をくり出してください。ただし、攻撃は1、2回に抑えてください。



←接近時の攻撃パターンは、アッパー2回、ボディプレス、アッパー3回、ボディプレスをくり返します。ボディプレスの出るタイミングを見極めてください。

第2闘技場

ワーウルフが現れる闘技場の周りは酸の海です。ワーウルフの攻撃をかわすことはもちろんですが、酸の海に落ちないようにしなければなりません。できるだけ闘技場の中央付近で戦うようにしましょう。ワーウルフと戦闘になったら、少し距離を取り、攻撃を1回します。その後、敵の爪攻撃がくるので、ジャンプで左右に逃げてください。そして、距離を取って再び攻撃です。これをくり返せば倒せますよ。



←爪攻撃を仕掛けてきたら、左右にジャンプで逃げます。早めに回避ですよ。



←爪攻撃を避けたら、す速く敵に振り向き、Rボタンで捉え攻撃です。

Stage10. 処刑塔

皮膚を焦がす煮えたぎる熔岩、肌を切り裂く鋭利な刃物。
血に塗れた道は果てしなく続いていきます。
いかなる侵入者も、恐ろしい罠の洗礼を受けることでしょう。

［脱出ルート］

沈み足場、鎌の道を進み、処刑塔Bへ➡沈み足場、飛び出す刃を越え、処刑塔Cへ➡分岐を右に曲がり、処刑塔Aの2階に出る➡通路を道なりに進み、処刑塔Dへ➡熔岩を避けて処刑塔Aの3階に出る➡通路を進み、処刑塔Eへ➡熔岩、沈み足場、鎌をくぐり抜け、出口へ向かう

開閉する刃の扉

左右の壁から刃が飛び出してきます。まず、どちらかの壁に寄り、刃が出ているところに身体を押しつけましょう。しばらくすると刃が引っ込み、安全にまえに進めます。



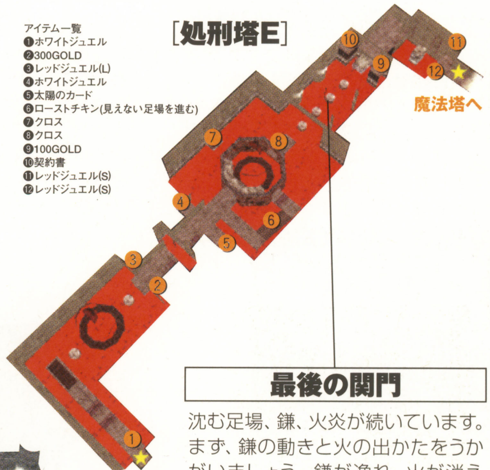
⬅刃が出てきたら、壁に沿って歩けばいいですよ。

振り子鎌の道

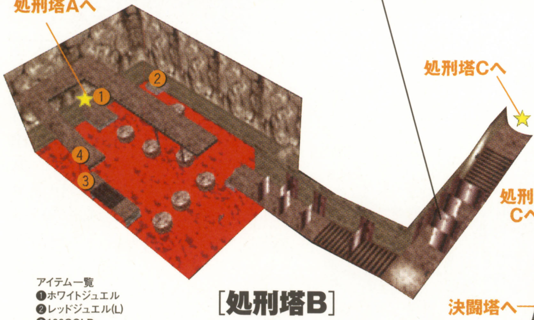
鎌が左右に揺れ、足場からは針が飛び出してくるんです。鎌は通り過ぎたところで、針は引っ込んだ瞬間に移動すればいいでしょう。鎌の位置は影で判断してください。一気に進まず、鎌と飛び出す針をひとつずつクリアーしていきましょう。



⬅鎌と針が接近していますが、そのあいだにわずかな安全地帯がありますよ。

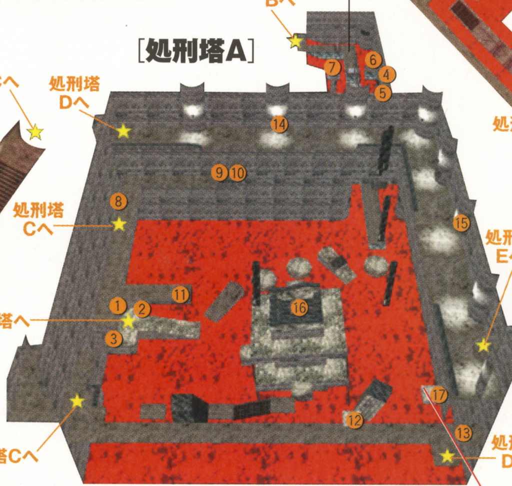


アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷300GOLD
❸レッドジュエル(L)
❹ホワイトジュエル
❺太陽のカード
❻ローストチキン(見えない足場を進む)
❼クロス
❽クロス
❾100GOLD
❿契約書
⓫レッドジュエル(S)
⓬レッドジュエル(S)



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷レッドジュエル(L)
❸100GOLD
❹300GOLD

※□は必ずしも行かなくてもかまいません。



アイテム一覧
❶レッドジュエル(S)
❷ホワイトジュエル
❸斧
❹浄化石
❺100GOLD
❻短剣
❼300GOLD
❽ホワイトジュエル
❾500GOLD
❿太陽のカード
⓫契約書
⓬クロス
⓭ホワイトジュエル
⓮パワーアップ(柱を壊す)
⓯クロス(柱を壊す)
⓰ローストビーフ
⓱ローストチキン

最後の関門

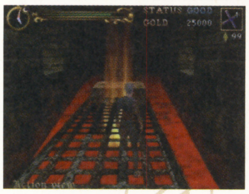
沈む足場、鎌、火炎が続いています。まず、鎌の動きと火の出かたをうかがいましょう。鎌が逸れ、火が消えたときがチャンスですよ。しかし、無理してつぎの足場に飛び移らないように。足場が沈むまでには多少の時間があるので、前方の安全が確保できたら移動しましょう。



➡火が消え、鎌が通り過ぎたところを見計らってジャンプです。タイミングを逃しても、慌てずつぎの機会を待ちましょう。

蒸気の意味するもの

鉄網の道で黒ずんでいるところは落下します。また、蒸気が昇っている場所は、定期的に下から火が噴き出すんです。落下する足場は、立ち止まらずにジャンプで抜けましょう。蒸気の出る場所は、火が噴き出したあとに進みましょう。



⬆足を踏み入れると火が噴き出します。地面をよく見て進みましょう。

アイテムの獲得

処刑塔Aの3階部分の通路に2本の杭があります。そのあいだと、横のところに見えない足場があるんです。そこを進むと、⓰と⓱が取れますよ。また、処刑塔Cから出てすぐ左手の足場に上がっていくと、⓬のある足場にたどり着けます。



⬆アイテムを取って戻ると、敵が現われるので気をつけてください。



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷レッドジュエル(L)
❸解毒剤のアンプル
❹聖水

熔岩を飛び散らす鉄球

上や横の射出口から鉄球が落ちて、熔岩を飛び散らせます。熔岩を浴びると大ダメージは間違いなく、下手すれば通路から突き落とされて一巻の終わりです。まず、熔岩の飛び散った瞬間に、ジャンプで通路に移ります。そして、通路から落ちないように走り、最後はジャンプで抜ければいいんです。カーブでは序々に方向を変えましょう。



⬅熔岩がないところにジャンプで移ります。通路を踏み外さないように。



アイテム一覧
❶月のカード
❷レッドジュエル(L)

Tower of Execution

Stage11. 魔法塔

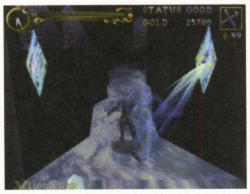
光り溢れる空間に、ステンドグラスやクリスタルが散りばめられています。
神秘的な雰囲気に惑わされてはいけません。
美しいものには必ず刺があります。

［脱出ルート］

落ちないように通路を進む➡クリスタル放電機を越える➡回転足場を進む➡消える足場を進む➡クリスタル放電機を通り抜ける➡クリスタル砲台地帯を突破する➡回転足場を進む➡放電機と砲台をかわしながら、消える足場を進む➡出口へ向かう

ボーナスクリスタルの誘惑

スタート直後、通路の左右にクリスタルを発見できるでしょう。これはボーナスクリスタルといって、魔法塔にいくつか配置されているんです。これをすべて破壊すると、出口付近のクリスタルから素敵なアイテムが出ますよ。興味があったらチャレンジしてください。



⬆アイテムを出すには、死なずに出口までたどり着かなくてはなりません。

消える足場とクリスタルの攻撃

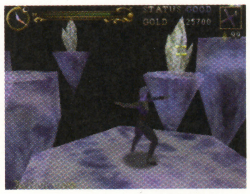
消える足場の横には放電機、前方には砲台が備えられています。消える足場は、赤の色が濃くなると消える合図です。再び足場が現れたときに飛び移りましょう。もちろん、すぐには足場は消えません。前方の放電機と砲台の動きを見極めてから移動してください。



⬅クロスなどでさきにクリスタル砲台を破壊しておくと、移動が楽になります。

クリスタル砲台

飛びついて移動する足場に、クリスタル砲台が配置してあります。一定距離に近づくと発砲してきます。足場に這い上がり、すぐに攻撃しましょう。そのまえにレーザーを撃たれたら、ジャンプでかわしてください。足場の中央に移動しておくと、攻撃を受けたとき落下を免れますよ。



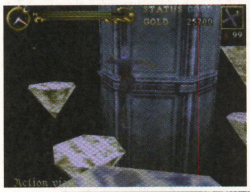
➡ターゲットマーカーがついた瞬間に攻撃して破壊してください。



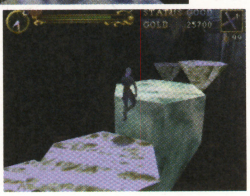
アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷レッドジュエル(S)
❸ホワイトジュエル
❹契約書
❺斧
❻ホワイトジュエル
❼300GOLD
❽レッドジュエル(S)
❾パワーアップ(見えない足場を進む)

足場は回る

柱を中心にして黄色い足場が回っています。なるべくいちばん高い足場に飛び移ってください。このとき"Auto View"に切り変わるので、操作しづらいときは"Action View"に変更しましょう。そして、半周したら、右手の青い足場に飛び移ればいいですよ。見逃したら一周辛抱です。



⬅回転足場が向かってきます。距離を測ってジャンプで飛び移りましょう。



➡少し通り過ぎたところで後ろを振り返り、青い足場に飛びつきましょう。

クリスタル放電機

クリスタル放電機は、定期的に放電をくり返します。放電が終わったら移動すればいいですよ。また、細い通路で行ったり来たりしている放電機は、しゃがんでやり過ごせばよろしいかと。ただし、走りながら行うとスライディングとなって危険ですので、必ず立ち止まってからしゃがんでください。



➡早めに立ち止まってしゃがみましょう。放電機が通り過ぎたら移動開始です。



⬅通路の先に砲台があります。放電機をやり過ごしたら一気に近づき攻撃です。

Stage12. 柱時計の間

コツコツと時の刻む音が部屋に満ちています。
しばし安らぎを覚えることでしょう。
しかし、屋上では強敵との死闘が待ちかまえています。



［ボス攻略］
オルテガキマイラ



⬅敵が飛びついてくるまえに横へジャンプして遠ざかりましょう。早めに動作を起こすのがポイントですよ。

［脱出ルート］

➡右側の通路に進む➡昇降機に乗って屋上へ出る➡オルテガキマイラを倒す➡昇降機に乗って、柱時計の間に戻る➡鉄柵の開いた通路に進む

鳥頭、竜頭、獅子頭の3つの頭からさまざまな攻撃をくり出してきます。まず、敵の飛びつき攻撃をジャンプで横に逃げます。そのあと素速く敵に振り向き、攻撃を1回出します。そして、またジャンプで逃げます。これをくり返しましょう。このときあまりダメージは与えられませんが、しばらく我慢して戦ってください。もちろんワーウルフに変身してもかまいません。そしてやがて、敵は毒霧攻撃や火炎攻撃を出してきます。このときが連続攻撃のチャンスです。ジャンプで横に回り込み、攻撃を加えてください。また、上空に上がってリップル攻撃を仕掛けてきたら、Rボタンで敵を捉えて避けましょう。このとき、屋上からの落下に注意してください。



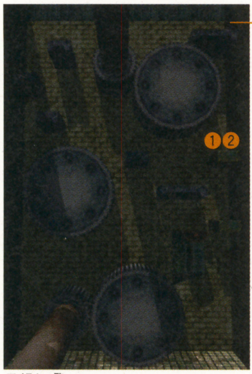
⬅毒霧攻撃中は、敵の後ろと横は無防備です。このときなるべく多くの攻撃を与えましょう。

Stage13. 時計塔

巨大な歯車がきしみを立てながら回っています。その威容に、人間は圧倒されることでしょう。しかも、機械仕掛けの罠が、行く手を阻んできます。

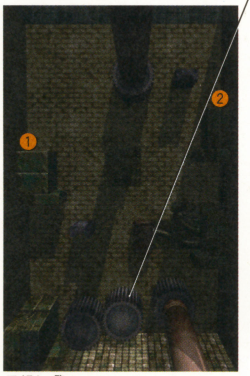
［脱出ルート］
塔を上がり、時計塔の鍵Aを入手する➡上の扉を開け、時計塔Bに進む➡時計塔の鍵Bを入手する➡扉を開け、時計塔Cに進む➡時計塔の鍵Cを入手する➡下に降り、エレベーターに乗る➡時計塔の鍵Dを入手する➡エイダの元へ行く➡扉を開け、時計塔Dに進む➡正面の階段を上り、時計塔の外に出る➡針の上の時計塔の鍵Eを入手する➡通路を戻り、時計塔Eに進む➡隠し足場のスイッチを操作する➡上の扉から、時計塔Dへ➡通路を進み、文字盤のスイッチを操作する➡下に降りて時計塔の外に出る➡針を伝って悪魔城天守へ向かう

［時計塔A(左側)］



アイテム一覧
❶時計塔の鍵A❷レッドジュエル(L)

［時計塔A(右側)］



アイテム一覧
❶500GOLD×6(ブロックを壊す)
❷ローストチキン×3(ブロックを壊す)

歯車とシャフトの道

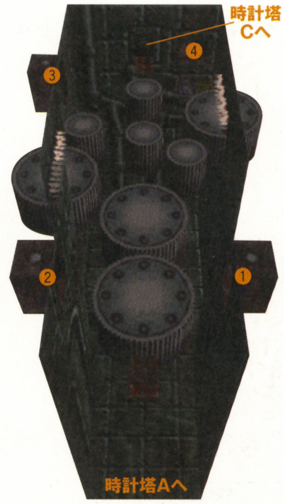
回転する歯車を伝って上っていきます。歯車の中央部分にジャンプで飛び移りましょう。かみ合わせの部分に乗ってしまうと、歯車に挟まれてしまいますよ。また、高いところに上がるので落下に気をつけてください。



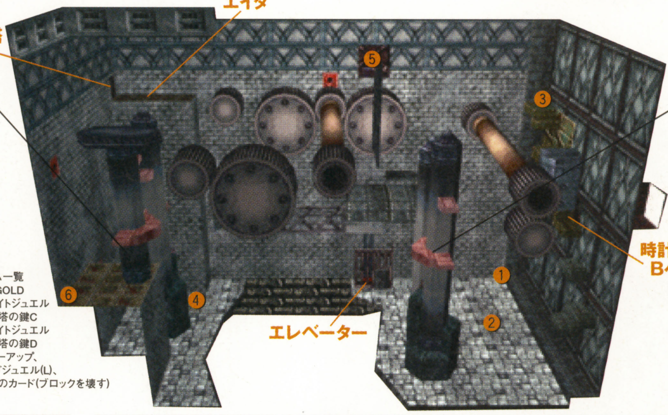
⬆シャフトの移動は"Auto View"から"Action View"に変更して、進行方向に向くとまっすぐ進めて楽です。

［時計塔B］

アイテム一覧
❶レッドジュエル(L)
❷300GOLD
❸短剣
❹時計塔の鍵B



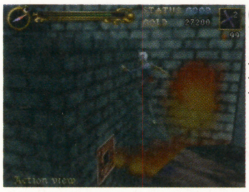
［時計塔C］



アイテム一覧
❶300GOLD
❷ホワイトジュエル
❸時計塔の鍵C
❹ホワイトジュエル
❺時計塔の鍵D
❻パワーアップ、レッドジュエル(L)、太陽のカード(ブロックを壊す)

噴き出す炎

回転足場の上がりかたは右側と同じですが、近くの壁の穴から炎が噴き出してきます。炎に触れないように足場を上がっていきましょう。



➡一段高いところにいったん移動します。炎が迫るまえにジャンプです。

回転足場を上る

2本の回転足場があります。足場を交互に移動して、上まで上がっていきます。"見回す"を利用して、つぎに飛び移る足場を確認しましょう。



➡足場をす速く這い上がれば、背後の足場に飛びつくことが可能です。

坂道の落とし穴



⬆板の先端まで進みます。そして、左側から下に落ちれば通路に降りられます。

文字盤のスイッチのある通路に降りるには、坂道を滑っていかなければなりません。しかし、坂の途中には落とし穴が設けられています。まともにいっては下に落ちていまいます。まず、坂の上に来たら"見回す"で下を覗いてください。坂の途中に1枚の板が見えるでしょう。そこに降りれば、穴を避けていけますよ。

振り子足場

足場が振り子運動をくり返しています。手前に来たときジャンプで飛び移りましょう。振り子足場から振り子足場に移動するときは、足場の中央からジャンプしてください。あまり前過ぎると、足場を飛び越してしまいますよ。



⬆踏み切りの位置が重要です。足場の真ん中辺りからジャンプしましょう。

炎の壁を渡る

壁の張り出しにつかまって横に移動します。まず、右に進み隠し足場のスイッチを目指してください。壁の穴の炎は一定周期で噴き出すので、手前で立ち止まり、炎が消えたら通過すればいいでしょう。そして、スイッチを操作したら、再び張り出しにつかまり、今度は左へ進みましょう。



⬆穴の手前でストップです。炎が終息したら移動開始です。

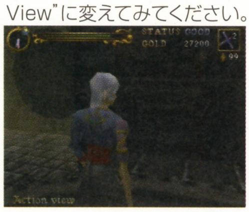
［時計塔D］



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷契約書
❸レッドジュエル(S)
❹ホワイトジュエル
❺ローストチキン
❻ローストビーフ
❼パワーアップ
❽パワーアップ、500GOLD、300GOLD(ブロックを壊す)

上に至る狭き道

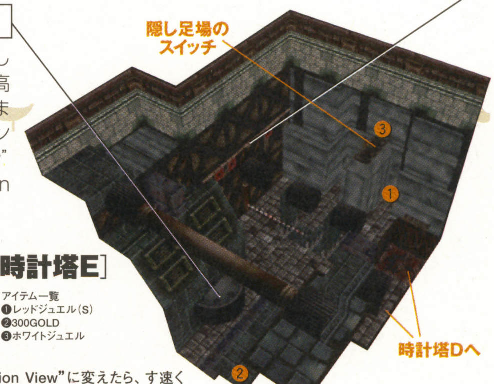
扉を抜けたら、左側の高台に上りましょう。右の歯車に移動し、再び左の高台にジャンプで飛び移ります。つかまれる場所が狭いので、真っ直ぐジャンプしないといけません。"Auto View"が苦手でしたら、歯車の上で"Action View"に変えてみてください。



⬅"Action View"に変えたら、す速く移動する方向に向いてください。

［時計塔E］

アイテム一覧
❶レッドジュエル(S)
❷300GOLD
❸ホワイトジュエル



Clock Tower

Stage14.悪魔城天守

邪悪な気が最上階から流れてきます。天に延びる階段を上れば、ドラキュラ伯爵との対面が叶うでしょう。
さあ、運命の決戦への心がまえはいいですか。

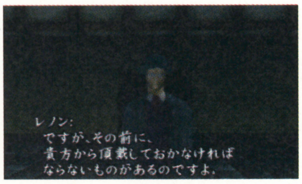
Route for Escape

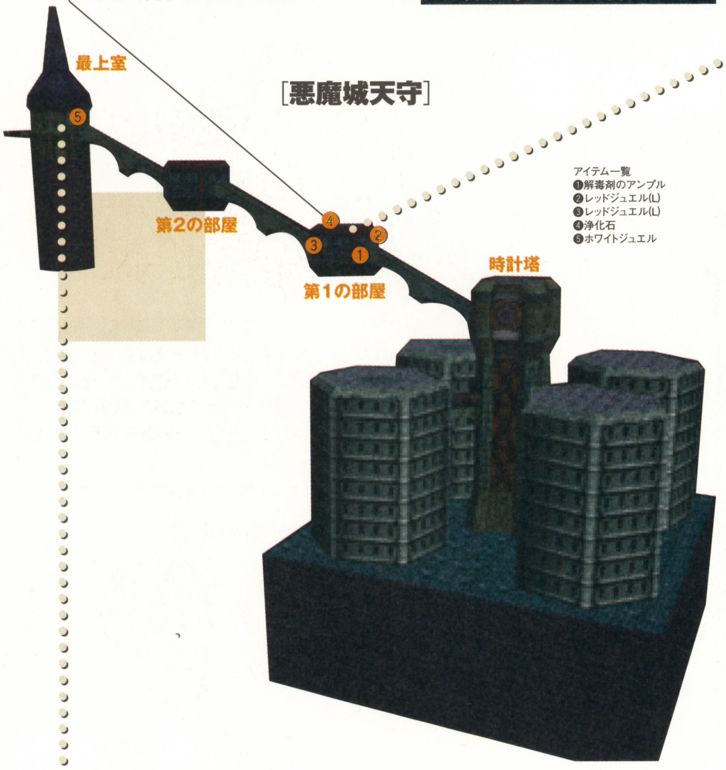
[脱出ルート]

階段を上り、第1の部屋へ入る➡扉に進む➡悪魔レノンと会う(3万GOLD以上の買い物をしている場合、レノンと戦闘になる)➡階段を上り、第2の部屋に入る➡階段を上り、天守最上室へ入る➡ドラキュラ伯爵を倒す➡?

悪魔レノンの最後のあいさつ

お別れのときがやってきました。これまでの御愛顧ありがとうございます。ところで、これまでに私からいくらの買い物をしましたか? おや、3万GOLDを越えていらっしゃる。それはそれは。契約書はよくお読みになりましたか。取り引きにはそれなりの見返りがあるものです。ほら、契約書の隅に"貴方の魂を頂戴いたします"と書かれているでしょう。お気づきになりませんでしたか? といっても、おとなしく従うつもりはないようですね。あくまで私と戦うおつもりですか。仕方ありませんね。まあ、その勇気に免じて、少しばかりヒントをお教えしましょう。自分の弱点を伝えるのは心苦しいのですが、最後のサービスです。





[悪魔城天守]

アイテム一覧
❶解毒剤のアンプル
❷レッドジュエル(L)
❸レッドジュエル(L)
❹浄化石
❺ホワイトジュエル

私は火炎弾、矛、悪霊魚の召喚で攻撃します。火炎弾は左右のジャンプでかわせるでしょう。ただし、火炎弾を周囲に浮かべ、矛を振り降ろす動作をしたときは注意してください。一斉にロックオン機能のついた火炎弾を発射します。私の横か背後に走って逃げてください。矛攻撃については、投げつけたときはスライディング、切りつけたときはしゃがみでかわせばいいですよ。上空で飛び上がり魔方陣を描く動作を始めたら、走りながら音に注意してください。魔方陣が出現する瞬間は決まった音がします。その音がなったと同時に移動方向へジャンプをします。これで足元から出現する悪霊魚は回避できるでしょう。悪霊魚は一直線に突っ込んでくるので、横にジャンプすれば簡単にかわせます。さて、いよいよ私の攻撃方法ですが、火炎弾を出しているときや、悪霊魚の召喚中など、上空に停滞しているときが攻撃のチャンスです。このときジャンプして攻撃しましょう。これなら間違って火炎弾を攻撃することも減るでしょう。



[ボス攻略]
悪魔レノン

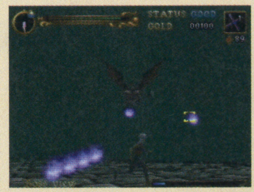


➡火炎弾や悪霊魚を避けながら、攻撃が当たる範囲に接近します。



➡真下あたりから攻撃をくり出しましょう。攻撃のチャンスはわずかですよ。

火炎弾



➡火炎弾は動き回って振り切るのが基本です。立ち止まらないようにしましょう。



➡連続火炎弾を食らったら大変ですよ。体力回復は早めにしておきましょう。

魔方陣



➡最初は足元から悪霊魚を出しますよ。音がしたら、進行方向にジャンプです。



➡悪霊魚を5回召喚します。空中から出現したら、横にジャンプで回避です。



[ボス攻略]
ドラキュラ伯爵

Boss Character

ドラキュラ伯爵に恨みはないのですが、簡単に倒せる方法をお教えしましょう。ドラキュラ伯爵は瞬間移動をくり返しながら、さまざまな攻撃をくり出してきます。まともに相手をしていたら身体がいくつあっても足りません。ここはひとつ、ドラキュラ伯爵愛用の棺の中に入って戦ってみてください。じつはそこがもっとも安全なんです。まず、棺の中に立ったら、"Battle View"に変更してRボタンを押して待ちます。これでドラキュラ伯爵を発生と同時に捉えることができます。発生時の音によっても確認できると思います。そして、ドラキュラ伯爵が攻撃するよりさきに攻撃を与えてしまいましょう。これを続ければ難なく倒すことができますよ。もし音が聞こえ、Rボタンでも捉えられないときは、背後に出現します。す速く振り返ってドラキュラ伯爵を捉えてください。



➡一段高くなっている棺は、攻撃と防御の両面に有効なんです。さあ、棺の中へ。



➡棺の左右に出現することが多いですよ。出現と同時に攻撃です。

第07855号
東方正教会

悪魔城新聞

―号外―

発行所
株式会社アスキー
東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL03-5351-8111(大代表)

ヘンリー子供を救出する

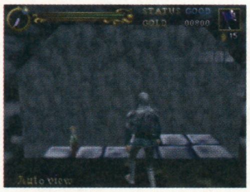
6人の子供は全員無事!?

東方正教会は行方不明になっている子供たちの捜索を開始した。ドラキュラ復活の懸念が高まることから、捜索の猶予は7日間と決められた。当初、東方正教会は、全員の生存は絶望的との見解を発表している。しかし、同教会から派遣されたヘンリーの活躍により、6人の子供全員を発見、悪魔城から救出することに成功した。助けられた子供たちは、恐怖に脅えていたものの外傷はなく元気であると確認されている。



ヘンリー氏のプロフィール　彼は7年前、人狼の戦士コーネルによって悪魔城から救出された。その経験から今回子供たちの救出に抜擢された。

アンソニー
沈黙の森で発見



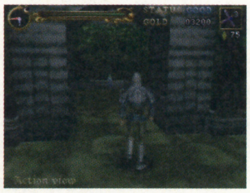
←毒の川が広がる崖の中腹にいたアンソニー。そこは普通では見つけることができない場所だった。

ベス
城壁で発見



←塔の狭い足場に少女を確認。身動きできない状態で、ひとり脅えながら救助を待っていたという。

クラーク
悪魔城別邸で発見



←迷宮庭園の東の路地で少年を発見。同時に、凶悪なガーデンキーパーが徘徊しているのも目撃する。

フローレンス
外壁で発見



←少女は柱の隅にひっそりと身を隠していた。上の足場から降りて、そこへたどり着くことに成功。

ダイアナ
地下坑道で発見



←月の扉の部屋に少女が閉じ込められていた。ヘンリーは迷宮の奥深くまで進まなければならなかった。

エドワード
地下水路で発見



←壁の窪みに少年を見つける。彼が最後の子供だった。そして、ヘンリーは6人の子供を伴って帰還した。

神の御告げ

汝に告げる。6人の子供たちを助けたあかつきには、ラインハルトとキャリーの両名を使って、悪魔城への冒険に旅立てるであろう。また、衣装変更やハードモードの選択が可能となろう。



ヘンリー奮闘す

地下坑道と地下水路に現れたものは?

関係者の伝えるところによると、ヘンリーは地下坑道と地下水路の出口で、女人の顔を持つ巨大な怪物の襲撃を受けた。美しくもおぞましいその姿形から、怪物の正体はクイーンアルケニーとメデューサであると報告されている。恐るべき敵だったが、ヘンリーは死闘の末、見事に撃退を果たした。

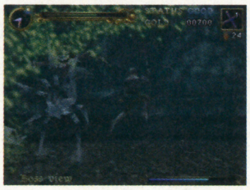
クイーンアルケニー

子グモ弾と糸吐き攻撃を受ける。絡め取られた場合は、3Dスティックを回すことで逃れられるようだ。ヘンリーはこれらを回避しながら攻撃を敢行。その後、クイーンアルケニーは移動を開始、毒吐きと糸による絡み取り攻撃を仕掛ける。本人の弁によると「敵の横に回り込むように動いたらのがよかった」と語っている。敵が毒を吐いているあいだに、横から攻撃を加えたのが功を奏したようだ。





←糸吐きはスライディングで避けた。糸吐きのスピードは想像以上と伝えられている。



←毒霧を吐かれた瞬間、横にジャンプするヘンリー。その後横に回り込んで攻撃した。



→クロスで一気に子グモを殲滅。糸吐きを警戒しつつ、アイテムの回収に成功。



→糸に絡み取られ、振り回されて投げ飛ばされた。正面に立ったのが失敗とは本人の弁。

メデューサ

メデューサとの戦いでは、ヘンリーは距離を取って戦った。しかし、正面の攻撃はすべて楯に防御され、有効な対策とはならなかった。それに対して、メデューサは子ヘビをばらまいたり、接近しての尻尾攻撃を繰り出している。このとき、ヘンリーはジャンプで遠くへ逃げたと述べている。距離を取ったのは間違いではなかったようで、彼はメデューサが背を向けている好機をつかみ攻撃した。

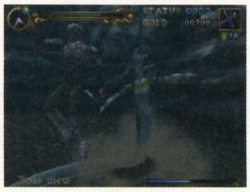




←子ヘビを放っておくと事態は深刻になると伝えている。早めの一掃が求められた。



←矢は少し横へ移動すれば当たらない模様。スライディングも可と確認されている。



→頻発する尻尾による攻撃は、見切りジャンプで避けられることが明らかになった。



→メデューサ石化光線を発射。攻撃を察知し、横に移動して光線をかわした。

バイオハザード2

カプコン
2000年1月28日発売予定
価格 7,800円(税別)





PS版で国内外合わせて480万本以上を販売という、シリーズ最大のヒットとなった『バイオハザード』(以下『バイオ』)シリーズの第2弾『バイオ2』が、いよいよN64版で登場する。本号では、『バイオ』シリーズがいかなるものなのかを紹介しつつ、N64版の開発プロデューサーに話を聞くとともに、N64版での登場が予定されているまったく新しいシナリオの秘密に迫る。





広がり続ける“『バイオ』ワールド”

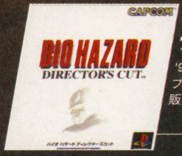
“サバイバルホラー”という新ジャンルを確立し、後発のソフトにさまざまな影響を与えた『バイオ』だが、これまでに3つのシナリオを中心に、N64版を含めた多くのバリエーションの作品が発売されている。さらに、『バイオ』のシステムを利用したべつのゲームや、世界観は延長線上にあるがジャンルはまったく異なる、というゲームが登場するなど、じつにバラエティーに富んだ展開を見せている。『バイオ』シリーズがこれまでに歩んできた軌跡と、そのシナリオとを追っていこう。



バイオハザード

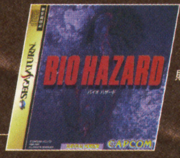
'96年3月22日発売
プレイステーション
販売本数：115万本

後述するアンブレラ社研究開発施設での事件において、S.T.A.R.S.のBチームの救援部隊として出動したAチーム。これに所属するクリス・レッドフィールドとジル・バレンタインのふたりが主人公である。Bチームの面々が息絶えていた洋館と、研究所に隠されたウイルスの謎を解き明かし、タイラントを倒して生還するのが目的。



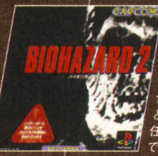
バイオハザード ディレクターズカット

'97年9月25日発売
プレイステーション
販売本数：58万本



バイオハザード

'97年7月25日発売
セガサターン
販売本数：25万本



バイオハザード2

'98年3月28日発売
プレイステーション
販売本数：230万本

1999年9月29日、シティ全体にウイルスが蔓延したことなどまったく知らずやって来た、ラクーン市警察に新しく着任したレオン・ケネディと、『バイオ1』に登場したクリスの妹であるクレア・レッドフィールドのふたりが主人公。ゾンビであふれかえるラクーンシティからの脱出が、『バイオ2』での最終目的である。



バイオハザード2 デュアルショックバージョン

'98年8月6日発売
プレイステーション
販売本数：41万本



バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン

'98年8月6日発売
プレイステーション
販売本数：22万本



バイオハザード3 ラストエスケープ

'99年9月22日発売
プレイステーション
販売本数：150万本

忌まわしい事件が人々の記憶から薄れようとしていた1999年9月28日。洋館から生還したクリスたちが、アンブレラ社の暴挙を白日のもとにさらすべくヨーロッパに飛ぶ中、ただひとりラクーンシティに残ったジルが主人公となる。彼女を抹殺するべく送り込まれた刺客ネメシスの追跡をかわし、ラクーンシティを脱出しなければならない。

バイオハザード －CODE: Veronica－

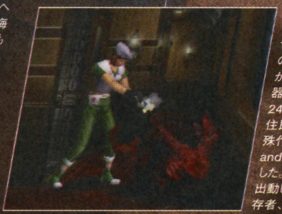
'00年2月3日発売予定
ドリームキャスト

行方不明であった兄クリスを捜すべくやってきたラクーンシティで、惨劇に巻き込まれたクレア。この作品での第一の主人公となる彼女は、ヨーロッパへ向かった兄を追う途中で何者かの手に落ち、絶海の孤島にある刑務所に捕らわれてしまう。そしてもうひとりの主人公が、彼女が探している兄クリス。ふたりがどう絡むかは、まだ謎のままだ。



バイオハザード2 Value Plus

'99年12月22日発売
ドリームキャスト



バイオハザード 0（仮）

1998年5月、ラクーンシティ郊外のアークレイ山中のアンブレラ製薬の研究開発施設において、同社が極秘裏に開発していた生物兵器および生物兵器の開発用のウイルス（病原菌）が流出。同年7月24日、研究施設に勤務する職員と、施設周辺の住民に被害が出たため、ラクーン市警察所属の特殊作戦部隊であるS.T.A.R.S.（Special Tactics and Rescue Service）が事件解決のために出動した。『バイオゼロ（仮）』では、事件発生に先駆けて出動し、そのまま消息を絶ったBチームの唯一の生存者、レベッカ・チェンバースが主人公となる。



バイオハザード2

'00年1月28日発売予定
ニンテンドウ64



バイオハザード　ガンサバイバー

'00年1月20日発売予定　プレイステーション

ラクーンシティで大惨事が発生した1998年、アメリカのある街が同様の悲劇に見舞われていた。そこに墜落したヘリコプターに乗り、奇跡的に助かったものの、記憶を失ってしまった青年が主人公である。世界観は『バイオ』シリーズと共通だが、こちらはガンコンを使用するシューティングゲーム仕立てになっている。

※『ガンサバイバー』の画面は開発中のものです。
※ソフトの販売本数はファミ通NP編集部が独自に調査したもので、'99年12月現在の数字です。

こだわりの逸品を、ドルビーサラウンド付きでどうぞ。

～N64版『バイオ2』プロデューサー冨長氏インタビュー～

**PS版ではCD2枚組だったのに、それがカートリッジに収まっている。
“容量”という概念を少しでも知っている人なら、これがどう考えても尋常ではない事態であることがわかるだろう。
不可能を可能にしたスタッフのまとめ役を務めた冨長氏は、その秘密をひょうひょうとした口調で語ってくれた。
それは“挑戦”であり、『バイオ』シリーズのオリジナルシナリオにつながる布石でもあったのだ。**



冨長直人(とみなが・なおと)。1970年生まれの、ちょっぴりお茶目な関西人。株式会社カプコン第三開発部プロデューサー。堪能な英語とその人柄を活かし、海外版ソフトのローカライズ(日本国内でソフトを販売する際のさまざまな仕様変更)にあたり、海外メーカーとカプコンとをつなぐ橋渡し役として活躍。N64版『バイオ2』ではプロデュースを担当。

――まず、N64版『バイオ2』での冨長さんの役割を教えていただけますか?

冨長●えーと、使いっ走りを少々(笑)。

――みんなに小銭を渡されて、ジュース買いに行ったりとか(笑)。

冨長●「チーズおかき買って来い」って言われて買ってきたら、「のりがついてないッ!」って投げつけられたり(笑)。アメリカのエンジェルっていう開発会社が移植をやってるんですが、そこの意思の疎通係、というのがメインの仕事でした。あとは、例えば「ムービーが見たい!」とか「絵はきれいなほうがいい!」とかワガママを言ってました。ベースとなるのはPS版ですけど、ハードの違いでどうしてもそのまま再現することはできませんから、オリジナルの『バイオ』を作った三上プロデューサーたちの気持ちをできるだけ壊さないように、N64にきちんと移植できれば、というところですね。

――CD-ROMのゲームがカートリッジに移植されるなんて、ものすごいことじゃないですか。しかもムービーや音声が再現されていて、おまけに“豆腐サバイバー”まで入ってたり。

冨長●でも、『バイオ2』のデュアルショックバージョンと比べたら、“エクストリームバトル”が入ってないんですよね。それは、心残りと言えば心残りですけど、64メガバイト(＊注1)という容量をめいっぱい使いましたから。

――CD-ROMなら2枚組、3枚組というのはできるでしょうけど、カートリッジで2本組っていうのは聞いたことないですもんね。

冨長●いや、合体させようっていうアイデアは出たんですよ(笑)。“クレア編”をやるときにはROMカートリッジを差し替えたり、とか。でも、NGが出ちゃいましてね、当然ながら(笑)。「やっぱり“クレア編”のうえに“レオン編”が乗ったら、教育的にもよくないか」ってことで納得したりして(笑)。でも、現場は大変だったと思いますよ。僕は「やってよ～」ってワガママ言うだけの役割ですから(笑)。「メモリー拡張パックってのが出るから、対応しようぜ」とか。

＊注1
普通、ゲーム雑誌では、ゲームソフトの容量は“メガビット”という単位で表記されている。これはパソコンに搭載されたメモリーの容量を表すときに使われる“○○メガ”とは意味合いが異なるので注意が必要。というのも、パソコンのメモリーの場合は“メガバイト”であり、1メガバイト=8メガビットだからだ。つまり、N64版『バイオ2』のROMカートリッジの容量は512メガビットと表記されることになる。ちなみに、パソコン用の64メガバイトメモリーの実売価格は8,000円前後(2000年1月7日現在)。単純比較はできないものの、いろいろな意味でカプコンが“頑張った”ことは想像できるだろう。

――やはり、メモリー拡張パックを付けてたほうがいいですか？

冨長●メモリー拡張パックを使うと、外したときにはっきりとわかるくらいきれいになるんですよ。『ドンキーコング64』を買ったら付いてきますし(笑)、ぜひ試してみてほしいですね。ただ、メモリー拡張パックなしでも、PSより画面はきれいに見えます。N64って、ちょっとぼやけたような独特の画面になるゲームが多いですけど、N64版『バイオ2』ではその機能を使ってないんで、かなりシャープに見えますから。

――移植でいちばん苦労したのは、やはり容量面でしたか？

冨長●そうですね。カートリッジだけど、プレイヤーはレオンとクレアの両方で遊びたいよね、っていうときにどうするか。そうすると“どこまで端折れるか”っていう部分に行き着きますから。N64っていうハードだけが持つ特性である“マイクロコードの書き込み”(＊注2)を行ったことで、ムービーを入れることができたとか、開発の後半になって、音声や音楽の圧縮技術(＊注3)が向上した、っていうのもありしましたけど、やっぱりCD-ROMとカートリッジの容量の差はデカかったですね。

――逆にメリットというと、ロード時間の短縮とか。

冨長●いちばんわかりやすい例は、ドア(＊注4)ですか。できるんですよ、パカパカとす速く開閉させることは。だけど、それはちょっと違いますよね。『バイオ』には、ドアを開けること自体にも恐さがあるじゃないですか。どこまで活かせばメリットになるのか、その微妙なさじ加減というのもありました。あと、3Dスティックに関しては、たぶんPSよりも使い勝手がいいから、“ライトポジション”(＊注5)でZトリガーを引き金にして遊んでほしいなあ、とか。そういう、中じゃなくて外側の部分ですよね。技術者からすれば「N64だからこれができた」っていうのがあると思うけど、プレイヤーにしてみればあまり関係なかったりしますし、むしろ「CD-ROMからカートリッジに変わったからって、なんでムービーが流れねぇんだよ」って言うんじゃないかと(笑)。

――「それは容量の関係で……」っていう答えになりますよね。

冨長●そうすると「知らねぇよそんなの、こっちは高い金払ってんだから！」って言うと思うし(笑)。じゃあ、外側からは何ができるだろう、って考えて、N64のコントローラーはこういう形をしているから、“ライトポジション”でZトリガーを活かしてみよう、っていうことになったんです。だから、最初に“プレイヤーはこのソフトに対して何を期待しているか”っていうことから始めたんですね。方向はふたつあると思うんですよ。移植の限界に挑戦するか、それとも、例えばムービーは全部あきらめて、代わりに“スーパーエクストリームバトルモード”(＊注6)とか“エイダ編”(＊注7)というのを作るか。たしかに、エイダ編のほうがよかったかもしれないんですけど、本気で作ろうとしたら1年やそこらじゃ完成しませんから。それ以上に……インターネットを見てたら、みんながN64版『バイオ2』について議論してたんですね。そこで、PSユーザーはN64ユーザーに対して言うんですよ、「ムービー、入らんだろう」って(笑)。

――そういう意見ってありそうですよ

＊注2
N64だけが持つ特殊な仕様として、CPU(中央演算処理装置)の一部に命令(＝マイクロコード)を書き込むことによって、ハードのある部分の特性を変化させられる、というものがある。例えば、3D描画のための計算処理速度を優先的に上げるマイクロコードを書き込めば、ポリゴンに特化したようなゲームが作りやすくなる、ということになるらしい。N64版『バイオ2』では、このマイクロコードの書き込みにより、主にムービーの再生能力が向上している。

＊注3
ムービーと並んでメモリーの容量を圧迫する原因となるのが、音に関するデータ。より原音に近いクオリティーを求めるとデータは膨れ上がり、質を落とすと音が割れたり、何をしゃべっているかがわからなくなる。圧縮技術の追求と向上は、ROMカートリッジだけではなくCD-ROMのゲームでも行われていることで、各メーカーの技術力が反映される部分でもある。

＊注4
PS版『バイオ1』では、ドアを開けるときに室内のデータを読み込むのだが、ここで生じる一瞬の“間”というのが、なんとも言えない恐怖感をかもし出すのに一役買っていた。恐怖は視覚的なものによってのみ生じるものではない、ということを証明する一例とも言える。

＊注5
左手で3Dスティックを動かしつつZトリガーを押し、右手でボタンを操作するという、N64における標準的なコントローラーの持ちかた。じつはN64本体が入った箱の横に書いてあったりする。

＊注6
PS版『バイオ2』では、本編をクリアーしたあとに、3つのステージで構成される“エクストリームバトル”というモードをプレイできる。イベントはまったく発生せず、アイテムとモンスターの配置はランダムで決定されるというように、『バイオ2』を純粋なアクションゲームとして楽しめるようになっている。冨長さんは、これがさらにすごくなったモード、という意味で“スーパーエクストリームバトル”と説明していた。

＊注7
ゲーム中に登場し、警察署内で出会ったレオンと行動をともにする女性、エイダ・ウォン。自身での目的を果たすために単身ラクーンシティに乗り込んできたことなど、いろいろと謎を秘めていたため、エイダ編が実現していれば、まったく違った視点で『バイオ2』の世界観を楽しむことができたかもしれない。

ね(笑)。

冨長●そう言われて、N64ユーザーはシオシオになっちゃう(笑)。ならば、そっちの方向を目指してみよう、ムービーが無理だって言われてるんなら全部入れてやろう、音声だって入れちゃうよ、と。さらに本編をふくらませるための要素として“EXファイル”と、アイテムが完璧にランダムに出てくるモードを加えました。この“ランダムモード”では、意図的にバランスを取ってないんですよ。例えば“6分の1の確率で1が出る”っていう場合、本当ならプログラムをいじって、6回に1回は必ず1が出るようにするんでしょうけど、そういうことをしていない。(＊注8)それは、あの訳のわからん警察署に入って(笑)、どこに何があるかがわかるような遊びかたをするのが嫌だったんですよ。サバイバルホラーなんだから、僕がプレイヤーやったら「え？　またレッドハーブ(＊注9)なん!?」とか「何が手に入るかわからんから、ここでゾンビは撃てんなぁ」ってなるべきだと思ったんです。もちろん、1回目のプレイに関しては、オリジナルの開発チームが組んだ微妙なバランスを壊さないようにしています。でも、1回遊び終わってから出てくるランダムモードでは、僕のいい加減さを味わってください、と(笑)。

――そのモードで遊んでみた人の感想は、どうでしたか？

冨長●みんな、怒ってます(笑)。いや、クリアーできないんじゃないですよ。「見てくださいよ～」って言われて、「何？　またバグが出た？」と思ったら「……レッドハーブばっかり出ちゃって」(笑)。その横にいたやつが「僕はショットガンの弾ばっかり。マグナムの弾が欲しいのに(＊注10)」とか(笑)。でも、実際にソフトを買ってプレイしてくれる子たちが、ランダムモードを楽しいと思ってくれるのか、ふざけんなと思うのか(笑)。ただ、「つまんない」っていう人もいると思いますけど、それはそれでいいかな、と。1回は遊んでくれたわけだし(笑)。それに、女の子に「僕のこと、どう思ってるの？」って告白して、「べつに、何とも思わない」って反応よりもいいじゃないですか、「大っ嫌い!」って言われるほうが(笑)。「ああ、僕に対する感情があんねんや!」ってことですからね。だから、プレイヤーからの反応が楽しみなんですよ。さきに発売されているアメリカでは、お国柄というか、こういうモードをけっこう喜んでくれるんですけど(＊注11)、それに対して日本のプレイヤーはどうくるかな？　と。

――さきほどインターネットの話が出ましたけど、プレイヤーの意見は気になりますか？

冨長●インターネットって、タイムリーっていうこともありますけど、みんな好き勝手に書いてる、っていう点において、プレイヤーの声はすごく気になります。でも、ムービーが入らなかったら「これ、クソゲー!」って言われると思って(笑)。“N64だから”って言いかたをされるのはとにかく悔しいですから、「カプコンはやるよッ!」っていうのを見せたかったんです。ムービーだって入れますよ、64メガバイトっていう大容量のカートリッジを使って、商売っ気抜きの出血大サービス!　っていう(笑)。あとは、PSはCPUが32ビットだけど、N64は64ビットなんだから、その分だけ絵はきれいにしよう!　っていう、わけわからん理屈を持ち出したりして

＊注8
たとえばアイテムの置き場所が6ヵ所あったとしよう。そのうちのどれかひとつに必ず体力回復アイテムがあるとすれば、多少ミスをして体力が減ってしまっても大丈夫、ということになる。体力回復アイテムというのは、プレイヤーに対する救済措置なのだが、この数を増やせば、それに比例してプレイヤーが要求される緊張感も低くなり、同時にゲームの難易度は下がっていく。こうした細かい部分における設定、いわゆる“バランス調整”がゲーム全般の難易度を決定する要素のひとつとなるわけだ。だが、作り手が意図した部分を完全に排除するモードを設定するというのは、プレイヤーに親切なゲーム、つまり“誰でもエンディングにたどり着けるゲーム”が増えた昨今においては、かなりの大英断だと言える。

＊注9
ハーブは体力を回復するアイテムで、緑・青・赤の3種類がある。レッドハーブはほかの色のハーブと調合することで、体力回復の度合いを高めることができる。ただし、調合せずに単体で使用することはできないため、レッドハーブだけをいくつも持っていてもあまり嬉しくなかったりする。

＊注10
ゲーム中に登場するショットガンは、ハンドガン(拳銃)の数倍の攻撃力を持っている。また、広範囲に対して弾丸が撃ち込まれるため、囲まれた場合の武器として有効となる。マグナムはそのショットガンのさらに2倍の攻撃力を有しており、ゾンビの頭を一発で吹き飛ばせるほど強力。だが、通常モードでは、ゲーム全編を通して入手できる弾丸の数が限られている、という難点がある。いずれにせよ、弾丸が手に入らないと、最初から所持しているコンバットナイフで戦わなければならないので、アクションゲームが苦手な人はかなり厳しい戦いを強いられることになる。

＊注11
PS版『バイオ2 デュアルショックVer.』に同梱された『RESIDENT EVIL』(海外版『バイオ2』)は、敵の数とHPが増えているうえに、セーブアイテムであるインクリボンの数が少ないなど、日本版に比べて難易度が非常に高くなっているシロモノ。だが、この難しさを標準として受け入れてしまうアメリカでは、“ランダムモード”の無茶さ加減も許容範囲内、ということになるのだろう。

(笑)。でも、N64版では、背景だとか敵だとか、そのときの状況に応じていちばんきれいな絵を表示してるんですよ。本来なら、そういうときはバランスを見て絵のレベルを合わせるんでしょうけど、僕は純粋の『バイオ』の開発じゃないし、ワガママなんで(笑)、「なんで低いところに合わせるの？　きれいな絵が出せるんなら、出そうよ」って思っちゃう。

――そういう、プレイヤーが普通は気付かないようなところに目が行くのは、冨長さんのすごいところですよね。

冨長●いや、僕じゃなくて(笑)、そういうことを実現してくれたスタッフがすごいんですよ。僕はいい意味で“わかってない”、ちゃらんぽらんプロデューサーなんで(笑)。でも、カートリッジだからムービーや音声を入れるのが大変だ、って言われても、「んー、頑張ればできるんじゃない？　方法はどっかにあるはずだよね」っていうのは、つねに思ってましたから。技術面がわかってないので、例えば、N64のプレイヤーは『マリオ』とかで遊んでるから、『バイオ』のラジコン操作(＊注12)以外にも、マリオとかゼルダみたいに3Dスティックでダイレクトに動けるモードを入れようよ、と。ただ、難しかったんは、走ってる途中で画面が切り替わった場合、移動方向が変わっちゃうじゃないですか。それはどうするんだよ、って言われて「んー、考えてね」って任せて(笑)。ただ、画面がパッて変わったときに、普通はキーを押したままにしてるから、それで画面がパカパカする(＊注13)ようなことになるのは絶対に嫌だかんね！　とだけ言って(笑)。でも、スタッフが頑張ってくれたおかげで、キーを押したままにしても、画面切り替えとは関係なく一定の方向に走っていってくれるようになってます。

――大容量カートリッジの採用にしてもそうですけど、プレイヤーに伝わらない部分にこだわる、っていうのは、非常に興味深いです。

冨長●うーん、“不可能だって言われてるならやってみよう”っていうんでチャレンジしてみたんですけど、半分以上は自己満足なのかもしれない。僕は良かれと思ってムービーを全部入れたけど、ユーザーにしてみたら「そんなとこで無理しなくていいから、新しいオリジナルモードを入れてほしかった」って思うかもしれないし、商売的にもそうしたほうが正解だったかもしれない。

――難しいですね。『ファミ通64＋』としては、冨長さんがこだわった部分について「こういうのがあるからすごい！」って声高に言うつもりはないんですが、そういうところをまったく伝えないというのも、違うと思うんですよ。

冨長●ダブルミリオンを達成している、っていう部分が証明してますから、『バイオ2』っていうゲームがハズレじゃない、というのはわかってる。でも、ソフトの登場から2年経ったあとにN64版が出てきて、どういうふうに受け入れられるだろうか、僕の考えていたものをユーザーが果たして求めていたんだろうか……「お便り待ってま～す！」って気分です(笑)。正直、聞いてみたいっていう気持ちはありますよ。つぎの作品(＊注14)もありますし……あれはオリジナルですから、今回とはちょっと違ってくると思いますけどね。

――でも、そういった“挑戦する姿勢”は、つぎの作品に必ずつながると思い

＊注12
『バイオ』シリーズにおいては、方向キーの左右で体の向きを変え、上で前進、下で後退、というのが基本の操作方法となっている。つまり、ラジコンと同じで、画面上でのキャラクターの向きに関係なく、方向キーに固有の動作が割り当てられている、というわけだ。これに対して『マリオ64』などは、手に持った3Dスティックと同じ方向へ、画面上のマリオが移動していく。いずれも一長一短があり、操作に対する慣れによっても感想は大きく変わってくるため、どちらの方法がいいとは一概には言えない。

＊注13
『バイオ』シリーズでは、同一エリア内でも、キャラクターのいる位置によって視点が変化する場合がある。前述の“ラジコン操作”であれば、キャラクターに対しての移動指示は視点とは関係なく有効なので、方向キーの上を押したままにしておけば、キャラクターはひたすら前進を続ける。だが、ダイレクトな操作方法を選んだ場合は、画面が切り替わるたびに、新たに移動方向を指示しなければならない。この場合、キーを押したままにしていると、画面がパカパカと切り替わり続けている、という状況に陥ってしまうことになる。視点の切り替えは、ゲームにおいては映画的な手法として有効だが、意外にこうした部分が見落とされているために、やたらと画面がパカパカするゲームも少なくない。

＊注14
当然ながら『バイオハザード０(仮)』のこと。現時点では謎に包まれている部分も多いのだが、詳しくは61ページを参照のこと。

ますよ。それでは最後に、N64版『バイオ2』をぜひ買ってほしい、というコメントをいただけますでしょうか。

冨長●まず、「これがムービーなんだ、『007』とか『ゼルダ』じゃなくて、こういうものもあるんだ！　しかもしゃべる！」っていうのをぜひ見てほしいです。『ドンキーコング64』を遊び終えたら、メモリー拡張パック対応のソフトもしばらくないと思いますし(笑)。あと、『バイオ2』はいいゲームなんで、みんなに遊んでほしいんですよね。お兄ちゃんたちが「PSですごいゲームがある」って言ってたけど、僕のN64じゃ遊べなかった……っていう子供たちにぜひプレイしてほしい。それで、“サバイバルホラー”っていうひとつのジャンルを作ったゲームがどういうものだったのか、それをN64で体験してほしいなぁ。それと、ドルビーサラウンド(＊注15)対応なんで、5.1ch(＊注16)を入れてる家はそうはないかもしれないんですけど、もしあるようなら、試しに部屋を真っ暗にしてプレイしてください。ゾンビのうめき声とかカラスの鳴き声が周りから、でも会話は前から聞こえてきて、かなりビックリすると思います。(＊注17)

――それはぜひアピールしないと。

冨長●うーん、使う必要があった音声圧縮テクノロジーに、たまたまくっ付いてきただけなんで(笑)。しゃべるかどうかもわからない、って言われてたのに、いまや「じつはドルビーサラウンドがね」ってまでなって(笑)。ほんと、僕らはアピールするほどじゃないと思ったんですよ。売りじゃなくて普通のことだよ、って。

――おお～、かっこいいですね。

冨長●いや、カッコ悪いですよ。僕はよく理解せずにいたら「……付いてきた」なんで(笑)。でも、“ドルビーが勝手に付いてきた”って、キャッチとしてけっこういいよね(笑)。そのほかにも、カートリッジですから、プレイヤーを驚かせるイベントのときに本体が音を出したりしません(笑)。いままでなら、「え？　いま、読み込んだ？　ああ、なんか起きるんじゃん」ってわかっちゃってましたけど、N64版ではバーンッ！っていきなり驚かすんで、みんな「おおッ!!」ってなります(笑)。正直なところ、完全移植かって言われたら、そうではないです。だけど、シドニィ・シェルダンの“超訳”なみのスーパー移植、って思っていただければ。でも、アメリカで発売された『バイオ1』のディレクターズカット版で、凝った三上プロデューサーがBGMを変えたんですね。そしたら、アメリカのあるプレイヤーが「まえのオリジナルの曲のほうがよかった、おまえをメチャクチャにしてやる！」って言ってきたとか(笑)。

――うわぁ、それは怖い！

冨長●異常に怒ったらしいんですよ、「俺がキミのレジデント・イビルだ！」って(笑)。そういう、ほんとに『バイオ』シリーズを愛してる人からすれば、細かい部分がお気に召さなくて、「俺がナイトメアになってやる！」って僕のところに来るかもしれないし……待ってようかな(笑)。でも、レビューとかの評価も当然あると思いますが、それは真摯に受け止めます。だけど、頑張りました、ちょっと評価はしてください、っていう気持ちはありますね。

('99年11月25日、カプコンにて収録)

＊注15
ドルビー研究所が開発した音声再生方式のこと。複数のスピーカーから、それぞれ独立した音声を再生することにより、映像に合わせて音が後ろから聞こえてきたり、移動したりというように、まるでその場にいるような臨場感がもたらされる。だが、N64版『バイオ2』に関しては、「普通のスピーカーでも、かなりいい音で聞けますよ」(冨長氏)とのこと。

＊注16
ドルビーサラウンドに対応するためには、スピーカーを前に3つ(左右と正面)、後ろに2つ(左右)の計5個と、さらに低音専用の“サブウーファー”を用意する必要がある。このなかで、サブウーファーは専用スピーカーということで、チャンネルひとつ分ではなく「0.1ch(チャンネル)」とみなされるため、合計5.1chと表記されるのである。

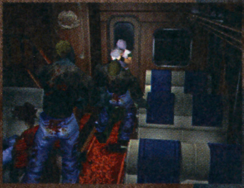
＊注17
映画においても、音響は没入感を高めるための大切な要素として重視されている。リアルに作られた音響というのは、それを耳にした人間の周囲に異空間をも構築するだけの力を持っているのである。また、人間の五感に対してゲームが“恐怖”を与えることができるのは、映像面での視覚、振動パックによる触覚、そして音響効果の聴覚の3つということになる。“目には見えないが、何かがそこにある音がする”という状態がもたらす恐怖感は、想像以上のもの。さらに、ゲームに夢中になっているときに、いきなり後ろから声をかけられてものすごく驚いた、という体験をしたことはないだろうか。人間は、認識においては五感の中の視覚にもっとも頼っている。その視覚の管轄外から飛び込んできた情報は、瞬間的な処理に慣れていない限り、どう反応していいかわからないため、“恐怖”と感じる。恐怖の演出において、音は非常に重要な役割を果たすのだ。

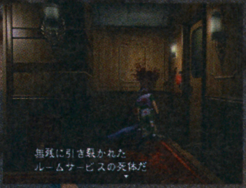
恐怖の原点がN64でベールを脱ぐ!!『バイオハザード 0(仮)』

冨長氏がインタビューで語った“つぎの作品”、それはN64版オリジナルの『バイオハザード 0(仮)』(以下『バイオ0(仮)』)だった!! だが、カプコンに聞いてみたところ、「まだ全然できてないんですよ」と拍子抜けするような返事。そこで、編集部による独自の予想を交えつつ、到着した『バイオ0』の画面写真と情報をお届けするぞ。

『バイオ0』の主人公はレベッカ・チェンバース!

『バイオ0』では、タイトルに付けられた数字からもわかるように、『バイオ1』以前の事件が語られる。『バイオ1』で、ひとりを残して全滅してしまったS.T.A.R.S.のブラヴォーチームだが、その生き残りであるレベッカ・チェンバースが『バイオ0』での主人公となる。ということは、ブラヴォーチーム全滅までの経緯や、アンブレラの存在理由なども明らかにされるのだろうか?





『バイオ0』には新たな主人公が登場する!

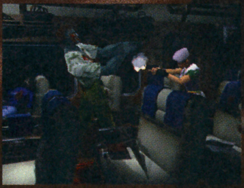
公開された画面写真の中に、レベッカに向かって銃を突きつける男の姿が見えるだろうか。じつは、彼がレベッカに続く第二の主人公となるらしい。名前や身元はまだ不明だが、レベッカの身分を確認していることや、拳銃を所持している点など、一般人ではないような雰囲気が漂っている。例えば、特捜機関などから特命を帯びて単身乗り込んできた、という設定も考えられるのだが……?



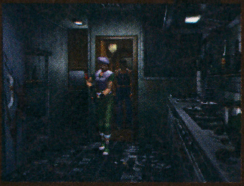


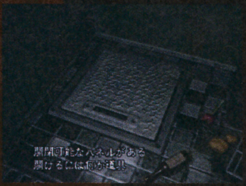
『バイオ0』の舞台のひとつは列車内となる!

ゾンビを倒すレベッカの周りに見えるシートは、列車のもの。『バイオ0』では、『バイオ1』の舞台となった洋館へ列車を使って移動する最中にゾンビが襲いかかってくる、というシーンが設定されるらしい。広い調理室があるほかに、ルームサービスがつく部屋があるなど、かなり豪華な作りとなっている、夢のような豪華列車だが、その終着駅は悪夢への入り口となる?









『バイオ0』の秘密がN64版『バイオ2』に隠されている!

N64版『バイオ2』で採用されたオリジナルの要素“EXファイル”の中には、『バイオ0』に関する情報が含まれている。複数のシナリオで有機的に絡み合う物語を自分なりに再構成し、事件に対する仮説を立ててみると、『バイオ』シリーズの新たな楽しみかたが見出せるだろう。よりストーリーを楽しむためにも、N64版『バイオ2』をぜひプレイすることをおすすめする。

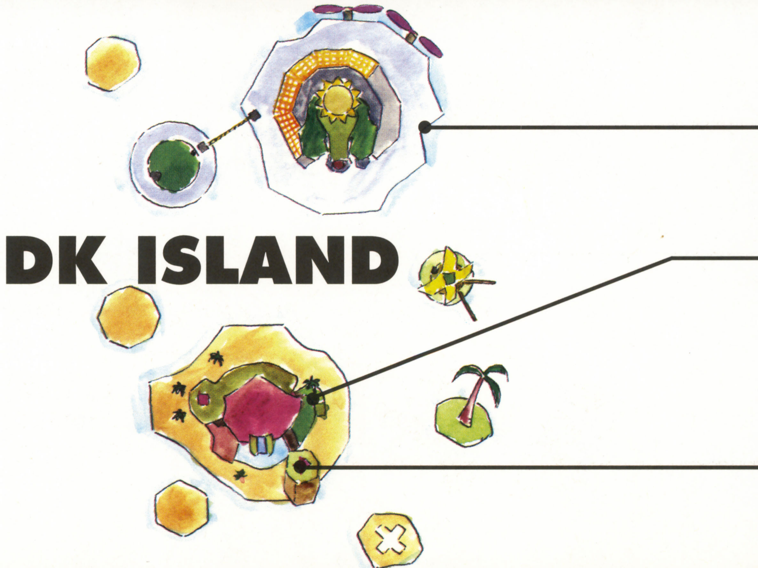






戦いもいよいよ中盤戦！
こいつら5匹にもはや敵はない!?

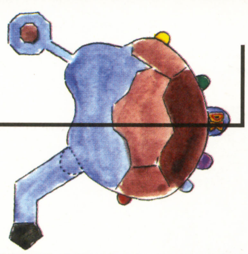
ドンキーのもとに、4匹の愉快でたのもしいコングたちが集結！　ここからが、キングクルールのクレムリン軍団と勇敢な5匹のコングたちとの本当の戦いの始まりだ。 仲間たちとの連携プレイで、立ちはだかる手強いワナを乗りこえろ！　数々の謎とあらたな強敵が、5匹のいく手をふさぐ!!



DONKEY KONG 64



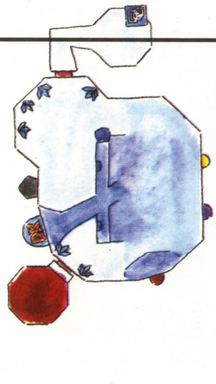




STAGE4>>> ENTRANCE

ガリオンとうだい

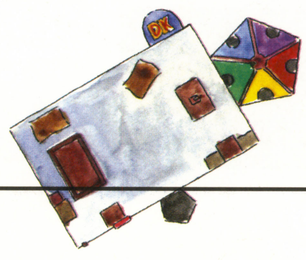
難破船の沈む入り江にそびえる、明かりの消えた灯台。深く暗い水の底では、泳ぎのテクニックが試される。



STAGE6 >>> ENTRANCE

クリスタルどうくつ

あたりいちめんクリスタルの鍾乳洞。中には水脈があり、橋のようにかかる岩の道が、立体的に入りくんでいる。



STAGE5>>> ENTRANCE

ひるよるウッド

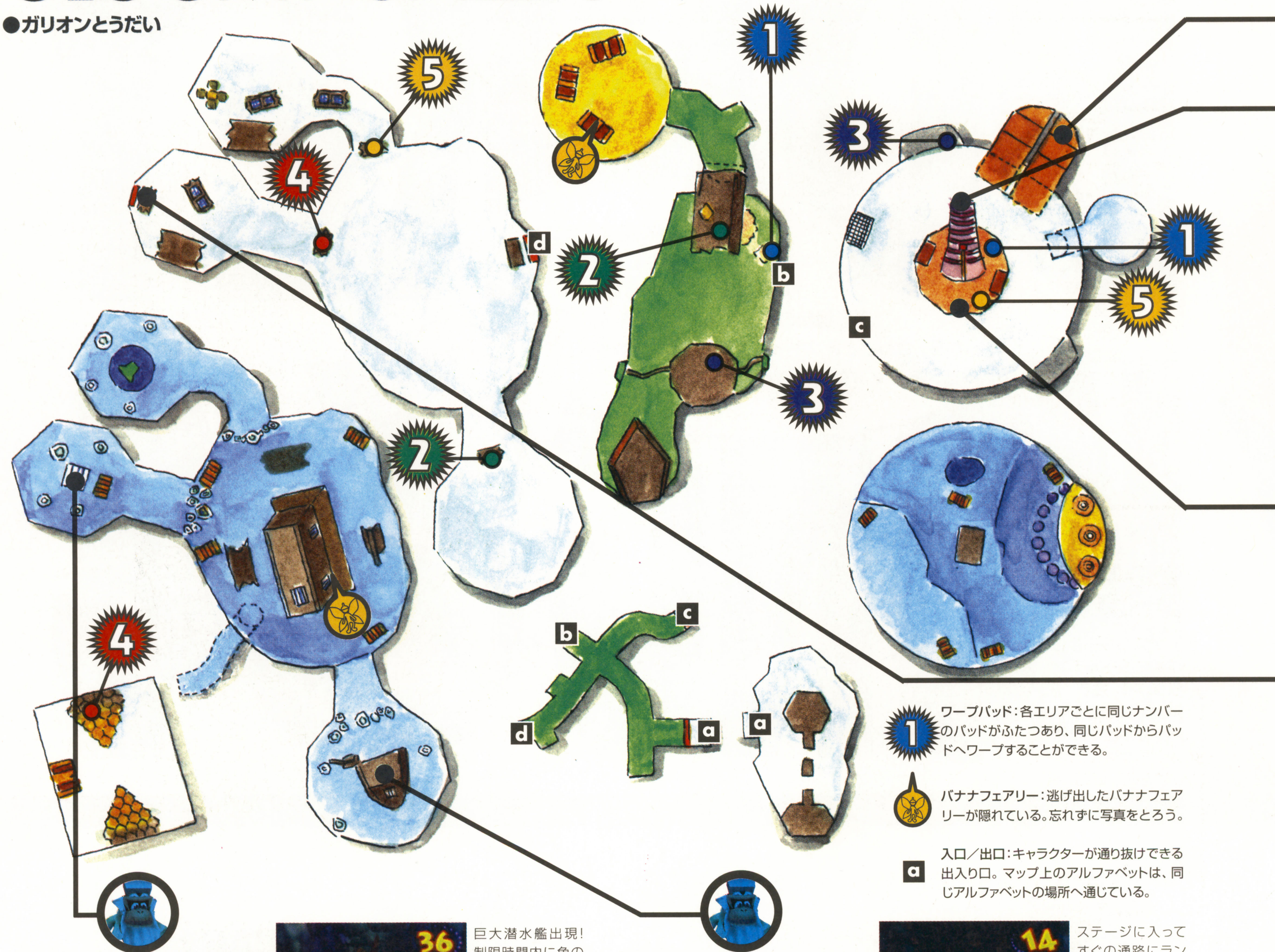
大きなキノコの生えた不思議な森。森どうしが色ちがいの通路でつながっている。なにやら時計台に秘密が……。

STAGE 4



GLOOMY GALLEON

●ガリオンとうだい



ワープパッド：各エリアごとに同じナンバーのパッドがふたつあり、同じパッドからパッドへワープすることができる。

バナナフェアリー：逃げ出したバナナフェアリーが隠れている。忘れずに写真をとろう。

入口／出口：キャラクターが通り抜けできる出入り口。マップ上のアルファベットは、同じアルファベットの場所へ通じている。

魚型の巨大潜水艦を破壊せよ！

灯台のてっぺんにはディディーのサウンドパッドがある。ここでエレキ・ショッカーを使えば、巨大潜水艦を呼び出すことができるぞ。ディディーよ、バレルジェットを使ってかっ飛ぶのじゃ！ 空を飛べるのは、わしの薬のおかげだということを忘れるなよ。



巨大潜水艦出現！制限時間内に魚の開いた口から内部へ潜りこもう。口は開閉をくり返しているので、タイミングが大切だ。



潜水艦内部の機関室にはプロペラに守られた窓が3つある。プロペラの回転がとまったら、隙間から見える窓を武器で撃とう。

海底にたたずむ難破船を攻略じゃ！

難破船は、船首の部分と胴体のふたつに別れておる。船首には入り口がふたつ、胴体には5つの入り口があるぞ。焦らずひとつずつ攻略するのじゃ。それぞれのトビラを開くスイッチが、必ずどこかにあるはずじゃ。ひとつだけ教えてやるからあとは自分で探してみよ！



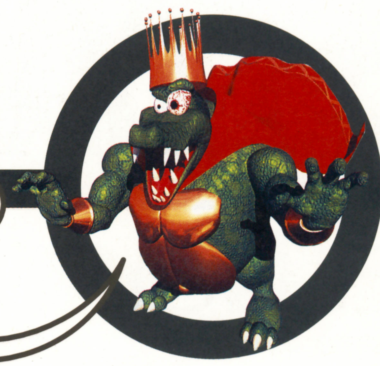
ステージに入ってすぐの通路にランキーのコングスイッチがある。トビラの閉まる時間に注意して船首の入り口を目指して泳ごう。



アニマルコンテナに入ってエンガードに変身する。部屋に散らばった宝箱を壊すと、奥の部屋へ伸びる通路の入り口が姿を現す。

水の中ではおまえらの
得意技も使えまい!!

ええいっ!　いまいましいサルども
めっ!!　だが、オレ様に刃向かえる
のもここまでだ。5匹がそろったと
ころできさまらは所詮サ
ルなのだからな。暗い海の底でおぼ
れてしまえ!!





灯台のスイッチを入れるのじゃ!

ドンキーよ、灯台を見つけたら、まずはおまえの出番じゃ。灯台の周りを探すとコングスイッチがあったじゃろ。それが灯台の入り口を開くスイッチじゃ。明かりを灯すためには、最上階まで登らねばならん。図体のでかいおまえには、ちとキツイかもしれんがの。



この入り口は、コングスイッチを押してから時間がたつと閉まってしまう。ドンキーです速くハシゴを登り、最上階を目指そう。



灯台の中に入ると、まるい部屋の中央に頂上へつづく足場がある。ジャンプで登りきれば、明かりを灯すためのレバーがある。



船の大砲を撃て!!

灯台が点灯すると、それを合図に外海から大きな船が進入してくるぞ。甲板にはディディーのコングスイッチがある。これが側面の大砲を撃つためのスイッチじゃ。船は灯台のまわりを進みつづける。甲板のうえではジャンプした位置と着地の位置がずれるので注意せよ。



灯台の入り江にある巨大な門が開き、海賊船らしき大砲をそなえた船が入ってくる。キングクルールのご先祖の船なのだろうか?



船の移動とタイミングを合わせてコングスイッチを押す。大砲からゴールデンバナナが発射され、灯台のてっぺんにあらわれる。

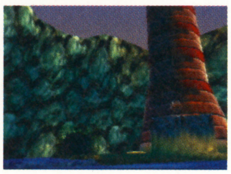


海の中には秘密がいっぱい!

キングクルールのヤツ、今度は海の中にゴールデンバナナを隠したらしいわ。さあ、泳ぎまわって探しましょ!　ここで灯台に隠されたしかけをひとつ教えちゃう。どう、灯台は見つかった?　灯台の下へ潜ってみて。ここにあるスイッチで、海面の高さを調節できるわ。



上向きの矢印がついたスイッチを押すと海面が高くなる。海面を低くするには、反対側の下向きの矢印スイッチを押すこと。



スイッチを押すと、ジャンプでは届かなかった灯台のある島へ上がることができる。どのエリアでも海面は同じ高さになる。



アニマルフレンドに変身!

アニマルコンテナを使うと、アニマルフレンドの力を借りることができるの。ドンキーはランビに、ランキーはエンガードに変身することができるわ。アニマルフレンドに変身しないと壊せないものやいけないところもあるから、いろいろ試してみるといいかもね。



ランキーがアニマルコンテナに入った瞬間。爆発して、ランキーはエンガードに変身できる。特定のエリアの外では変身は解ける。

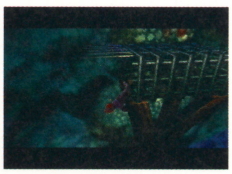


普段は水中でものを壊したり敵を攻撃することはできないが、アニマルフレンドに変身すれば、このとおり壁だって壊せる。



アザラシを助けてボートレースに挑戦!!

まず、灯台の周辺にあるドンキーのコングパッドで、バズーカバレルコースをクリアーしてね。やぐらのうえの檻に閉じこめられているアザラシを救出できるわ。そのあと、マップ上に示した場所へいってみるとアザラシが待っててくれて、ボートレースにチャレンジできるの。



やぐらは灯台があるエリアの崖に建っている。バズーカバレルコースをクリアーすれば、檻のトビラが開いてアザラシが自由になる。



ステージごとに登場するレースゲーム。今度はココナッツのモーターボートで、水上に浮かぶブイのあいだをうまく通りぬけよう。

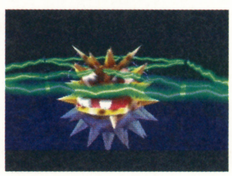


ボスは水上の巨大なパットス!!

このステージのボス、巨大なパットスにはランキーで挑戦じゃ!　こいつに攻撃を加えるには、制限時間内にボートでDKマークをくぐり、ヤツのまわりに5本のアンテナを立てねばならん。アンテナから発せられる電撃で、さすがのパットスも縮み上がるじゃろ。



DKマークを1回くぐると1本のアンテナが立つ。攻撃するたびにマークは小さくなり、くぐるのがだんだん難しくなる。



5本のアンテナが立ち、電撃が発せられた。ボスのはき出す火の玉をよけながら、確実にDKマークをくぐっていこう。

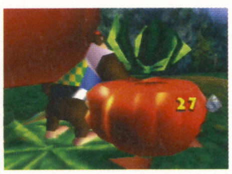
STAGE 5



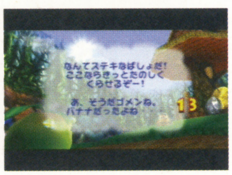
FUNGI FOREST

●ひるよるウッド





コングバレルに入って大きくなったグレートチャンキーを使えば、悪いトマトたちをジャンプで簡単に踏みつぶすことができる。



トマトをやっつけると、「ボクをもっと陽当たりのいい場所へ移して!」と頼まれる。落とさないように運んであげよう。

おまえの怪力が頼みの綱じゃ!

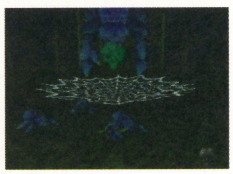
キングクルールの悪事もここまでおよんできたか……。こらチャンキー! これもおまえたちが情けないせいじゃ!! わかったなら、助けを求めている者を救ってやれ。緑色の通路でつながった森で、リンゴに住むアオムシがおまえの怪力を頼って助けを求めておるぞ。さあ、おびえてないでさっさといくのじゃ!!

タイニーよ! ひとつ目のクモ退治じゃ!!

チャンキーが水車をまわしてゴールデンバナナを入手すると、小さな入り口が開き、タイニーのミクロコングで小屋の中へ入れるようになるぞ。部屋のすみには木箱が積まれており、そのうえへ登ってみると、ポッカリと空いた暗い入り口が見える。そこがひとつ目のクモの住みかじゃ。



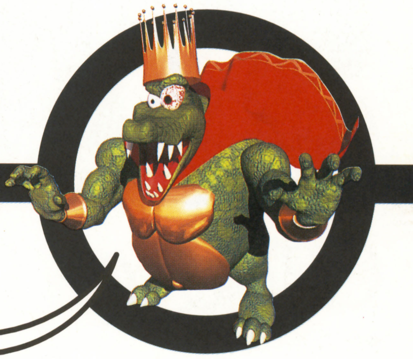
この奥にひとつ目のクモが潜んでいる。入り口のうえには月の形の夜マークがあり、昼間はこの奥へ入ることはできない。



クモは天井からぶらさがり、緑の液体をはきかけてくる。この攻撃を受けると、あるいっていのあいだ動きが遅くなってしまう。

体力だけのサルどもめっ！ おつむのちがいを知れ!!

フンッ！　ガリオンではおつむが軽い分、溺れずに済んだようだな。ここまでたどり着いたなら、その体力だけは認めてやろう。しか〜し！　昼と夜との謎にせいぜい戸惑うがいい!!





チャンキーで水車をまわせ!

この水車小屋には、さまざまなしかけが隠されておる。昼間だったら、いちどはチャンキーでいってみるとよいぞ。閉ざされた大きなトビラがあるじゃろ？　チャンキーならパンチパンチでぶち破り、中へ入ることができるんじゃ。水車をまわして、隠されたゴールデンバナナを探し出すのじゃ!



チャンキーの得意技パンチパンチが炸裂！　しかし、ここから入れるのはチャンキーだけ。ほかのコングはべつの入り口を探そう。



小屋の中に置かれた木箱を壊すと、チャンキーのサウンドパッドがあらわれる。トライアングル・ウェーブで水車が動き出す。



水車小屋のウインチを引き上げろ!

ここにもゴールデンバナナが巧妙に隠されておるんじゃ。ディディーお得意のタックルで、ウインチのスイッチを作動させ、ゴールデンバナナの入った檻を引きあげるのじゃ。しかし、それだけでは中のバナナは入手できん。キングクルールも、ちっとは頭を使うようになったのう。



屋根から中に入ると、ウインチの制御室がある。まず武器を使い電源を入れる。つぎにワイヤーを引くスイッチにタックルしよう。



檻を引きあげただけでは、ゴールデンバナナを入手できない。いばらの生け垣の近くにあらわれたサウンドパッドを使ってみよう。

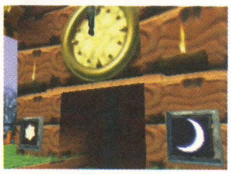


昼と夜の不思議な森

ここは“ひるよるウッド”……。自分の好きなように昼と夜を切り替えられる不思議な森なの。中心のエリアには大きな時計台があって、色わけされた通路がそれぞれの森をつないでいるわ。昼と夜でいける場所もさまざま、だから同じ場所へ昼と夜の2回いってみたほうがいいわね。



昼と夜をコントロールできる時計台。その時間に入ることのできる場所以外は、ちがう時間のマークがついた檻に閉ざされている。

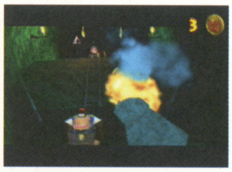


時計台のうえに、太陽の形の“昼スイッチ”と月の形の“夜スイッチ”がある。武器を使って作動させると昼と夜を切り替えられる。

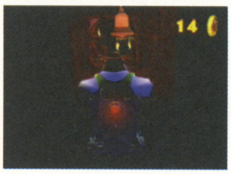


チャンキーのトロッコレースよ!

スタート地点は、時計台エリアのすみにあるキノコの井戸。でも、がんじょうなフタでふさがれていて、怪力チャンキーのヒップドロップでしか開けることはできないわ。チャンキーで井戸の中へ入ったらレース開始よ！　ディディーのときよりもしかけが凝ってきたみたいね。



今度のトロッコレースでは、コースチェンジするためのレバーだけでなく、敵に岩を落とすための攻撃レバーも使ってみよう。

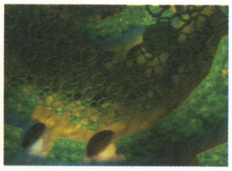


天井からぶらさがっているベルは、前方のトビラを開くためのスイッチになっている。トビラにぶつかりコインを落とさないように。



キノコの塔攻略のカギは“仲間”じゃ!

この大きなキノコの塔、外から見てもその大きさはわかるが、中に入れば驚くほどの高さが実感できるじゃろう。この塔を最上階まで登りきるには、まず仲間5匹で力を合わせ、1階の壁にある5つの武器スイッチをすべて押すことじゃ。始めに道を開かねば、冒険はなかなかさきへ進まんぞ!



編み目状のフロアがいくつも重なっている。この巨大な塔を攻略するには、じっくり時間をかけて歩きまわるしかない。



1階ロビーの壁に並んだ5種類の武器スイッチ。全部押すと、塔全体に数個のタルの大砲が出現し、いっきに最上階へいける。



復活したドガドンは手強いぞ!

アステカンウィンドでいちど倒したはずのドガドンが、パワーアップして復活じゃ！　今回のボスには、チャンキーよ、おまえのパワーが頼りじゃぞ。ヤツのパワーのせいで、ステージがマグマに沈む前に、おまえの強力なパンチを顔面に食らわせてやれ！　マグマに飲まれる前に倒すのじゃ!!



復活したドガドン。今度は炎をはくだけでなく、地面をはう衝撃波を放ってくる。ゆれに合わせてジャンプすればさけられる。



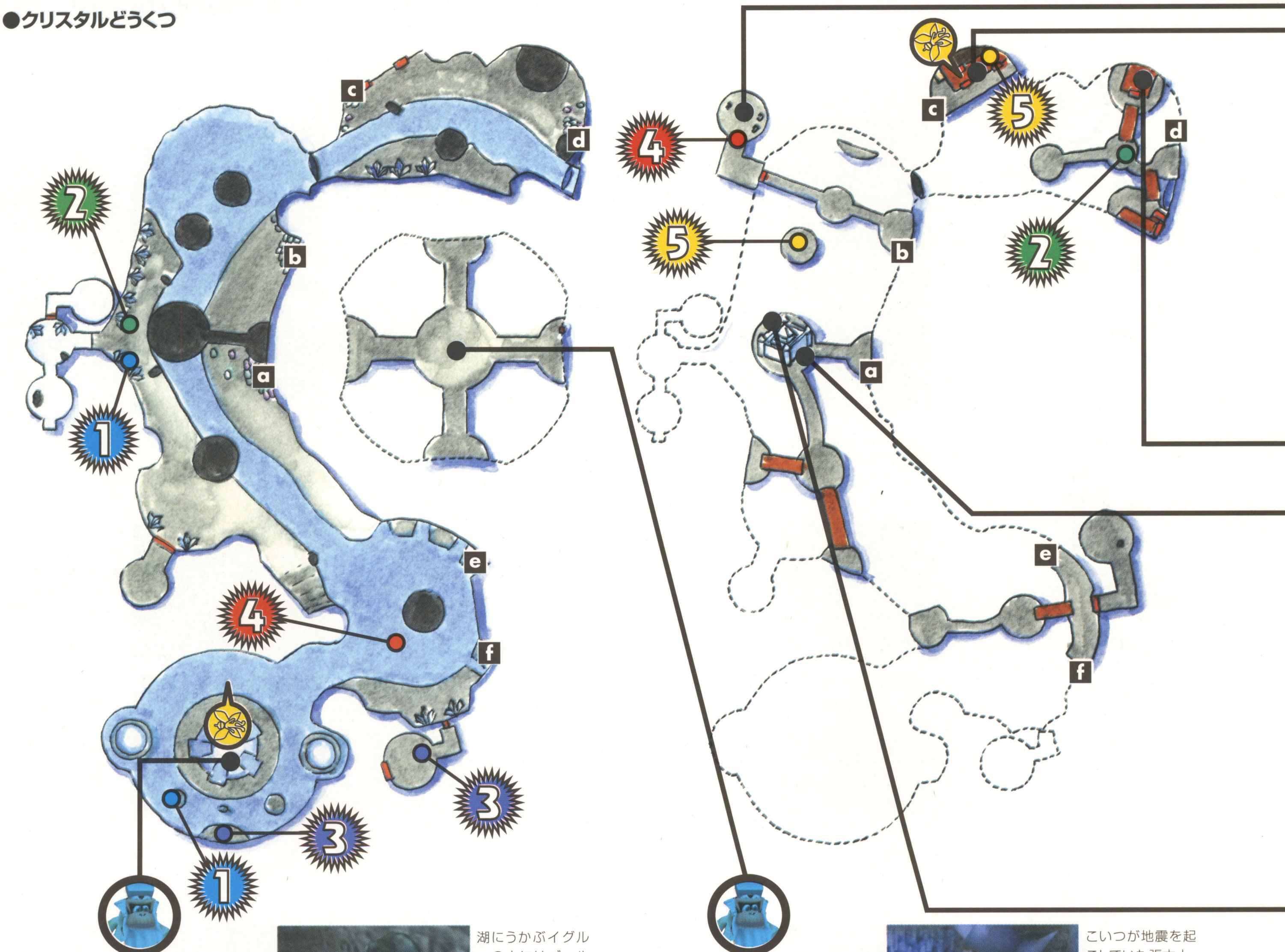
足場をくずされる前に、グレートチャンキーでパンチパンチの連打を浴びせよう。休まず攻撃しないと間に合わないので注意!

STAGE 6



CRYSTAL CAVES

●クリスタルどうくつ



ここのスイッチは二段がまえじゃ!

イグルーの中に大きな岩が見えるじゃろ。まずこの氷の壁を何とかせい。氷の城の近くにスイッチがある。はじめにこのスイッチに岩を置け。すると、イグルーがこわれて新たなスイッチがあらわれるぞ。グレートチャンキーで大きな岩をスイッチに置けば、もうひとつのイグルーをこわすことができるんじゃ。



湖にうかぶイグルーの中にはゴールデンバナナがある。これを入手するためには、まずこのスイッチを押さなくてはならない。



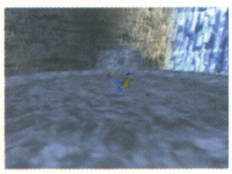
グレートチャンキーを使って、巨大な岩ですべっているスイッチを押すと、イグルーのひとつがこわれゴールデンバナナが出現する。

地震の張本人はこいつじゃ!

クリスタルどうくつへ入って間もなく、ひんぱんに地震が起こっているようじゃの。この地震は自然のものではないぞ。バカでかい敵がこん棒を打ちおろしておるんじゃ。そやつへたどり着くには、チャンキーがこわしたイグルーの場所から、タイニーワープを使うんじゃ。倒せば地震もおさまるぞ。



こいつが地震を起こしていた張本人。それにしても大きいが、バナナフェアリーから教わった衝撃波で倒すことができる。



天井から落ちてきて、さんざん悩まされたやっかいな石も、ようやくおさまり静寂が戻った。これでまた冒険がしやすくなる。

脳天気なサルどもの凍える姿が目に浮かぶわ!!

ウゥウゥ～～ガチガチガチガチ……、寒くてかなわん! オレ様は寒いのが嫌いだ!! アホザルどものせいで、こんなところにまでくる羽目になろうとは……、オレ様は帰ってつぎの支度をする。





5つのドアがある小屋

キャンディー・ミュージックのむかって左手にある小屋の前には、4種類のサウンドパッドがある。それぞれのコングが楽器を使って中に入り、ひと部屋ずつクリアーしていかねばならん。部屋によっては、制限時間内に謎を解かねば出られないものもあるから、要注意じゃ。



離れた場所から、溝に落ちないよう気をつけて、オレンジでワニを倒そう。すべて倒せればゴールデンバナナを入手できる。



部屋中の敵をすべて倒したら、バレルジェットの炎で巨大な3本のロウソクに火をつけよう。ゴールデンバナナが出現する。



技を使えば行動範囲が広がる!

このステージでは、タイニーワープを覚えましょ。氷の家、イグルーの中にはわたししか入れないの。タイニーワープを覚えると、わたしの絵がついたコングパッドからパッドへワープが可能になるわ。それぞれのコングの能力を最大限にいかせば、ゴールデンバナナもすべて見つかるはず。



タイニーワープを覚えると、コングパッドのうえで使うことができるようになる。タイニーのコングパッドをみつけたら試そう。



どうやって入手すればいいのかわからなかった、イルグーの中のゴールデンバナナ。タイニーワープでなんなくゲット!!

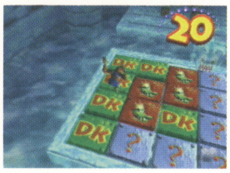


氷の城の主に会うのじゃ!

氷の城の城主は、寒さで誰も訪れない城の中で、時間を持て余し退屈しておるそうじゃ。ひょうきん者のランキーよ、いっちょう相手をしてやってはどうじゃ? 城をかまえているだけあって、何かよいみやげがもらえるかもしれんぞ。何やら、自分で作ったゲームの相手がほしいそうじゃよ。



玉座のうえにいるのが、この城の城主。退屈しのぎに作った自作のゲームには、絶対の自信があるらしい。



ヒップドロップで"?"パネルをめくり、DKパネルを出現させよう。相手のクルールパネルよりも多く出現させれば勝ちになる。



ドンキーで回転絵合わせパズルの謎を解け!

この小屋は、キャンディー・ミュージックのむかって右手に建っておる。ドンキーのボンゴ・ブラスターでドアを開くと、絵合わせパズルが待っておるぞ。パズルのパネルが4つしか見えんじゃろうが、あなどるではない。左右のスイッチを踏むと部屋全体が回転し、新たなパネルがあらわれるぞ。



部屋の左右にあるスイッチを踏むと、部屋全体がまわり出す。絵合わせのパネルは、壁や天井にも、合わせて12枚ある。



同じ色のパネルをヒップドロップでめくっていく。部屋の左右のスイッチをうまく使い、同じ絵柄を時間内にそろえよう。



大ジャンプ合戦! すべりだいきょうそう!!

スライディングビートルが、今度はランキーに勝負を挑んできたわ! ステージ2でわたしとレースしたときよりも、このコースはちょっと複雑よ。走らなきゃいけない部分もあって、コースの地面はクリスタルだからツルツルすべっちゃう。ジャンプ台でのコースアウトに気をつけてね。



コースの平らな部分では、ハンドスプリントを使ってコインを集めよう。スピードならランキーのほうがうえなので慎重に。



今回のコースには、大きなジャンプ台が数ヵ所に配置されている。スピードが速すぎても遅すぎてもコースアウトしてしまう。



ボスは、改造アーミィ・ジローじゃ!

ステージ1で倒したはずのボスが、改造によりパワーアップした鎧で復活したぞ! 左右のジェットエンジンで、空を飛びながら攻撃してくる。だが、倒しかたは同じじゃ。着地して顔を出したすきにTNTバレルを投げつけろ! 注意しなきゃならんのは、後半にヤツが発射してくるホーミングミサイルじゃ。

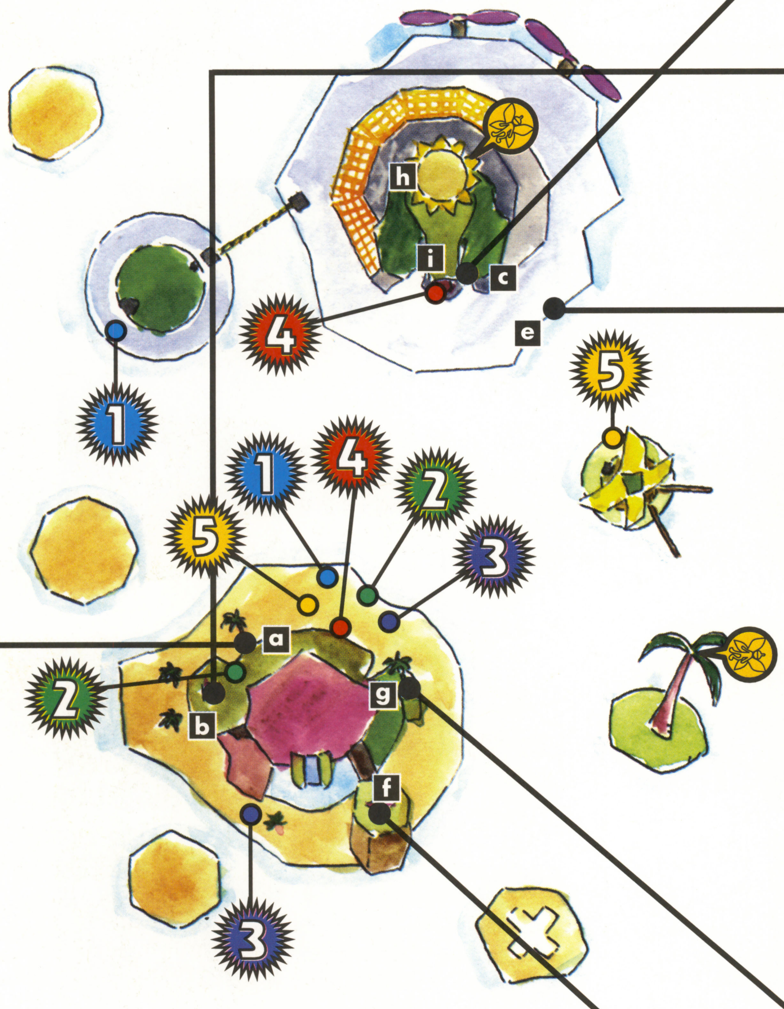


地面をはいながら迫ってくる衝撃波を、タイミングよくジャンプでかわしながら、攻撃のチャンスまでなんとか逃げきろう。



これが新兵器のホーミングミサイル。しつこく追ってきてかなりやっかいだが、うまくTNTバレルにぶつけて爆発させよう。





STAGE2>>>アカテカンウィンド



ハエたたき！

制限時間内に、決まった数のハエをたたき落としてね。ハエはちょこまかとうるさいけど、落ち着けばきっとクリアーできるよ。

ハエは、8の字や円を描いてうるさく飛びまわる。ハエたたきを打ちおろされるまで少し間が空くので、それも計算に入れよう。



くるくるタートル！

一定の時間しっぽでカメをまわすヘビが休まないように、スイカを食べさせてあげるんだ。ボクもスイカ食べたい……。

ヘビはスイカが足りなくなると、「HELP!」と助けを求めてくる。スイカのチャージを忘れないよう気をつけて撃ちまくろう。



STAGE1 >>> ジャングルガーデン

グルグル・トロッコ！

いってぃの時間リング状のレールを走るTNTカートにぶつからんよう、自分のカートを走らせてやればゲームクリアーや。



スピードの調節とコースチェンジのタイミングが重要。このさきのステージではTNTカートが2台登場し、難易度は高くなる。

およいでコイン！

水がいっぱいに張られた巨大バレルの中を泳ぎ、制限時間内にすべてのコインをゲットできれば完璧や！ 取り残しに注意やで。



バレルはかなりの深さがある。コインによって置いてある深さがちがうので、コインと自分の位置を正確に覚えておくことが重要。



めいろでバキューン！

迷路上の敵をすべて倒しながら、ゴールを目指せ！ 制限時間内にクリアーせなあかんから、敵を見つけそこなったらアウトや。



バキューン！ というからには武器で倒したくなるが、直接攻撃もできる。走りながらの攻撃がいちばんの時間短縮になる。

わいらかてゴールデンバナナ集めにひと役買うでぇ!

わいとチャンキーのミニゲームコーナーや! ステージ1～6までに見かけたミニゲームを、ズラーッと紹介したる。「たかがミニゲーム」なんて、なめたらあかん!! このほかにもまだまだあるで～。



ミニゲームは、各ステージごとに決まったキャラクターでプレイしよう。紹介したものの他にも、各ステージにはカッコ内のミニゲームが存在するよ。

STAGE3>>> マッドファクトリー

ノーティおとし!

ビーバーのノーティをおどかして、真ん中にあいている穴に落とせばオッケーや。ただ、たくさん落とすのはやっかいやで。



壁際から中央の穴に向かって、ノーティをどんどん追いこんでいこう。時間切れや自分が穴に落ちるとゲームオーバーになる。

めいろでコイン!

迷路に散らばったコインを集めて、ゴールを目指せ! 途中で敵が邪魔をしてくるけど、そんなんはシカトするんが正解や。



ゴールへたどり着く前に、迷路をくまなく探してコインをすべて集めなくてはならない。コインの数はカウンターの表示で確認。

(フェアリー・パニック! いやいや・コング!)

スロット・バレル!

ゴールデンバナナの図柄をそろえるスロットマシンや。3回そろえなあかんから、制限時間を越えないよう、いっぱつで決めや。



つぎにどの図柄がくるか覚えてしまえば簡単なのだが、窓のうえにゴールデンバナナが見えた瞬間にボタンを押してもそろう。

STAGE4>>> ガリオンとうだい

うてうて・クレムリン!

真ん中のスイカバレルでスイカをチャージして、周囲のバレルから顔を出すクレムリンを撃ちまくるんだ。



クレムリンにスイカが当たっただけカウントが減っていく。制限時間内にクレムリンのカウントがゼロになればゲームクリアー。

いやいや・コング!

暗闇から明るくなった瞬間に、ボクたちコングに混じってるゴールデンバナナにスイカを当ててね。まちがっちゃイヤだよ。



見える時間が長いバージョンはミスするとカウンターが戻ってしまう。見える時間の短いバージョンは反射神経で勝負。

(おいでコイン! ハエたたき! スロット・バレル! サーチライト・アタック!)

STAGE5>>> ひるよるウッド

ツルわたりコイン!

制限時間内に、ヤシの木のうえからツルをつたってコインをゲットや! 木がたくさんあるときは、一番低い木からスタートするとえええよ。



どこからスタートしていいかわからないときは、一番低い木を探してみよう。スムーズにすべてのコインを集めることができる。

フェアリー・パニック!

フェアリーが食べられてしまわないように、スイカをバシッとかましたれ! スイカは切れる前にチャージしておかんと間に合わんで。



フェアリーが無事に通り抜けられるように、口を開けている敵にカーソルを合わせスイカを撃ち込もう。6匹の敵は手ごわい。

(グルグル・トロッコ! いやいや・コング! くるくるタートル!)

(めいろでバキューン! いやいや・コング!)

ババババーン・バレル!

つぎつぎとあらわれるクレムリンを撃ちまくるミニゲームだよ。自分は武器しか使えないから、気を抜いて近づけないようにね。



四方からあらわれては迫ってくるクレムリンたちには、武器の連射で応戦しよう。いってい(の)時間をしのぎ切ればゲームクリアー。

STAGE6>>> クリスタルどうくつ

サーチライト・アタック!

サーチライトの明かりで暗闇の中の敵を探し出し、スイカを発射して倒そう。なんだかスイカがもったいない気がするなあ……。



狭い視野で、いかにす速く敵を見つけられるかが勝負のポイント。敵の動きを読み、移動する少し先へスイカを撃ちこもう。



いよいよ冬本番、冬といえば雪 雪で遊ぶ！ ホワイトスノー特集！

わかっちゃいたけど、冬になるとやっぱり寒い！ こんなに寒いと体を動かすのもおっくうになってしまうよね。でも、冬でないとできないウィンタースポーツとなれば話しは別。この季節ならではの快感を、ぜひとも追求していきたいところだ。そこで今回のホビーエンジンではちょっと変わったアウトドア・ギアを紹介。スキーやスノーボードなどのオーソドックスなものは、どうしてもうまい人が目立つけど、これならまだ、やってる人も少ないからオッケーでしょ？

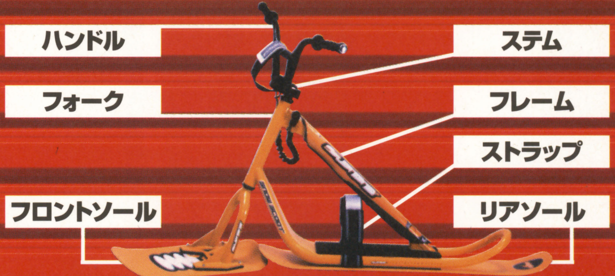


スノースクート

なんだか見慣れない形をしている、このスノースクート。前後に並べた2枚のボードをフレームでつないだ"雪上自転車"のようなものなのだ。そもそもはフランス人のフランク・ペトゥー氏が1991年に考案したのがスノースクートで、日本上陸から今年で4シーズン目となる。製造を行っているのはフランスのBMX、MTBのトップブランド"SUNN"社のみ。初心者でも比較的、簡単に乗りこなせるのが大きな魅力だ。



スノースクートパーツ解説





RIDE（ライド）
●価格／99,900円
●重量／11.5キロ
●色／クローム、レッド、ブラッククローム、

もっとも初心者向けの、オーソドックスなタイプのモデルだ。フレームは一流メーカーのクロモリ製。以前には考えられなかった、10万円を切る価格もまた初心者にはうれしい。



COMP（コンプ）
●価格／138,000円
●重量／10.5キロ
●色／ホワイト、マットブラック

ハードな滑りに耐えるため、固めのボードを使用している上級モデル。エッジングやカービングをしやすいので、アルペン的アプローチに向いているぞ。フレームの形状改良による、軽量化も特徴的だ。



STYLE（スタイル）
●価格／158,000円
●重量／10キロ
●色／イエロー、ロイヤルブルー、ビビッドオレンジ

アルミフレーム採用により、10キロという軽量性を誇る最上級モデル。ド派手なカラーリングはゲレンデで目立つことうけあいだ。柔らかいボードを使用していて、フリースタイルで楽しむには最適。

ビッグフット

最近はゲレンデで見かける機会がずいぶんと増えた、ファンスキーの元祖的な存在がビッグフット。短い板でコブ斜面をガンガンに攻める、なんてシーンをキミも見たことがあるのでは？ このビッグフットは"短い板"ではなく、文字どおり"大きな足"の形をしているのが特徴で、かかとの部分にもエッジがあるから、トリッキーな滑りを披露することができるのだ。一般のスキーと比べて、非常にすぐれた回転性能を誇るが、当然スピードを出すのはちょっと難しいぞ。





BIG FOOT WOW
●価格／オープンプライス
●サイズ／65センチ
●色／ブルー



BIG FOOT WHO
●価格／オープンプライス
●サイズ／65センチ
●色／イエロー



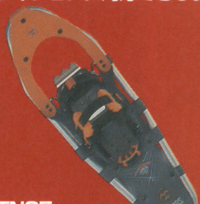
BIG FOOT ORIGINAL
●価格／オープンプライス
●サイズ／63センチ
●色／ブラック、レッド

スノーシュー



雪面を自由に動き回るためのギアがスノーシューだ。いわゆる“かんじき”に似た感じをイメージしてもらえばいいだろう。ただ、スノーシューはアウトドアギアとして非常に高機能に設計されている。エクササイズ向けの踏み固められた雪面用、深雪を歩きまわるバックパッキング用、アスリート向けのクロストレーニング用など用途別にさまざまな種類がそろっている。キミも雄大な自然を思い切り楽しんでみてはいかが？

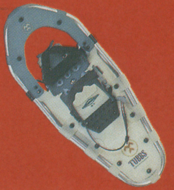
●ハイキング／バックパッキング向け
険しい上り下りをする場所での使用に適したモデル。アイスバーンなどの変わり易いコンディションに対応できるような機能を重視している。



MTN25
●価格／40,000円
●重量／1.9キロ
●適応総体重／35～95キロ



ピーク25
●価格／37,000円
●重量／1.7キロ
●適応総体重／55～95キロ



アルティチュード21
●価格／31,000円
●重量／1.4キロ
●適応総体重／35～75キロ

●レクリエーション／フィットネス向け
ある程度整備された斜面など、エクササイズで散策するためのモデルがこのカテゴリー。楽しいスノーシューイングを経験するにはまずはここから始める？



アドベンチャー25
●価格／25,000円
●重量／1.4キロ
●適応総体重／
55～95キロ



フロンティア
●価格／20,000円
●重量／1.9キロ
●適応総体重／
55～95キロ



タブスカウト
●価格／16,000円
●重量／0.8キロ
●適応総体重／
40キロまでの子ども

●ランニング／エアロビクス向け
アスリート向けモデル。
かなりの本格派なので、ちょっとだけ楽しむにはシビア。



クライテリアム
●価格／30,000円
●重量／1.3キロ
●適応総体重／
あらゆる体格のランナーに対応

●スノーシュー専用ポール



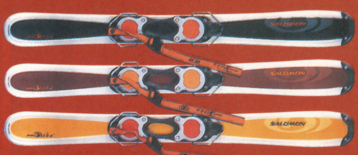
ベンガルス・アジャスタブルポール
●価格／6,000円
●重量／640グラム
●収納時サイズ／84センチ

スノーブレード



形はスノーボードに似ているけれど、スキーのように2枚の板を使用するスノーブレード。もっとも長いモデルでも1メートル未満で、高い旋回性能を持っているから、想像力次第でさまざまな楽しみ方を味わえるのだ。モーグル競技のごとき技に、自分でも挑戦できるとなればガゼンやってみたくなるでしょ？ ラインアップもバラエティー豊富なので、好みに応じて文字どおりの“ファンスキー”を体験できるに違いないだろう。

●FREEGLIDEシリーズ
ワンメイクテーブルでのトリックに限らず、高速での滑りも幅広く楽しめるシリーズだ。

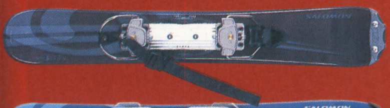


BUZZ 99.9
●価格／オープンプライス
●サイズ／99.9センチ
●色／ブラック、バーガンディ、イエロー
●ハードブーツ用
ちょっと長めのボードが特徴の、オールジャンルで楽しめるモデル。

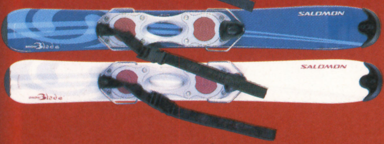


GROM
●価格／オープンプライス
●サイズ／62センチ
●ハードブーツ用
身長150センチ以下の女性やジュニア向けの、体格に合わせたショートモデル。

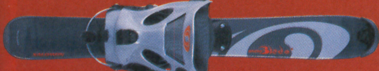
AGGRESSIVEシリーズ
エアーやトリックグラインドなどアグレッシブにキメるためのボードシリーズだ。



STREET SB9
●価格／オープンプライス
●サイズ／84センチ
●ハードブーツ用



PROPELLER
●価格／オープンプライス
●サイズ／85センチ
●色／ホワイト、ブルー
●ハードブーツ用



PROPELLER SOFT SERIES
●価格／オープンプライス
●サイズ／85センチ
●スノーボードソフトブーツ用
（専用バインディング付）

リクエスト募集！

2000年を迎えても、ホビーエンジンではゲーム以外のホビー情報を、アウトドアから駄菓子まで幅広くお届けしていく予定なのだ。そこで読者ちゃんたちから、ホビーエンジンで紹介してほしい情報を大募集！するぞ。はがきに取り上げ希望情報を書いて〒151-8720東京都渋谷区代々木4-33-10 (株)アスキー ファミ通NP編集部 ホビーエンジンのエンジンて何？ 係まで送ってくれ。抽選で特製のプレゼントをあげちゃうのだ。どうせ駄菓子だろって？ ま、特製ってことでひとつ。





巷で話題沸騰中のアイテム キックボードで楽しもう！

最近、スケートボードに棒の付いたようなマシンに乗って町中をスイスイ滑っている人、よく見かけるよね。これはK2というメーカーから発売されている、"キックボード"という新ジャンルの滑りモノなのだ！　スケートボードと違い、手でバーを持ってマシンをコントロールすることができるから、滑りモノ初心者でも安心して楽しめる。今回は各種類のキックボードと、その遊び方を紹介するぞ！



まずはセッティング



ボードから伸びているパワースティックと呼ばれるバーは、通常コンパクトにたたんでおくことができる。乗るときは、たたまれているパワースティックを固定するためのフックをはずし、関節部分にパワースティックの太い部分をスライドさせてやればOK。最後に、自分が乗りやすいようにパワースティックの長さを調節していこう。乗ったときに、自分の腰から10センチほど下げたくらいがちょうどいいぞ。

それじゃあいっちょ滑りますか！



乗るときは片足をボードに乗せ、もう片方の足で地面を蹴って加速していこう。両手でパワースティックをつかんでバランスを取れるので、すぐに慣れることができるぞ。曲がるときはパワースティックを曲がる方向に倒していこう。目線は曲がる進行方向に向けた方が、自然にバランスをとることができるので覚えておこう。止まるときは、地面に片足をつけるか、後輪の上部のフェンダーを踏んでやろう。

段差や障害物もジャンプでクリアー！



スケートボードと同じように、ジャンプアクションを行えるのも、このキックボードの大きな魅力のひとつ。段差や障害物を越えるジャンプは、しっかりとスピードをつけ、そのスピードを殺さずに垂直に飛ぶイメージが大切。空中では、ボードと足が離れてしまわないように、パワースティックを持つ手でボードをコントロール。着地の時は膝のバネを使って、着地の衝撃を和らげつつ、バランスを維持していこう！　はじめから無謀なアクションには挑戦せずに、簡単なアクションから練習していこう！

通勤通学に



このキックボードはコンパクトにたたむことで、簡単に持ち運べるというのもウレシイところ。家から駅までキックボードに乗り、電車の中ではたたんでおけるからたまらない！　置いておいても邪魔にならないのもいいね。

製品情報

今回紹介したのは、初回生産されたプロキックというバージョンのキックボード。ほかにも初心者向けのジュニアキックや、荒れた道を走ることができるオフロードキック、坂道をハイスピードで下るためのダウンヒルキックといったさまざまなバージョンが登場しているぞ。さらに、ボードやウィールなどのオプションパーツも多数用意されている。自分だけのカスタマイズが楽しめるのだ。これは乗るしかない！



●Pro Kick
価格／36,000円



●Junior Kick
価格／29,000円



●Black Kick
価格／29,000円



スカッとさわやかに飲粒しよう。オリオン、ミニコーラの登場だ！

久保さんメモその1、久保さんはアンケートはがきをマメに送ってくれます。久保さんメモその2、久保さんは北陸地方の方です。久保さんメモその3、気はやさしくて力持ちが基本です。は！　これ以上明かすと私の身に危険が及ぶことが予想されるので控えておきましょう。いかがですかみなさん、久保さんについての謎は7割方、解明されたと言ってもよいのではないでしょうか。と、いうことで今月もいきましょう。ミレニアム記念駄菓子のヒミツです。



東京特許許可局へゴー！



ヒミツを明かすには、やっぱり潜入取材が基本。と、いうわけで編集部駄菓子班ではミニコーラ工場に決死の潜入を試みた！「なにをしてるんですか？」うわっ、速攻で見つかってしまいました。「いや、べつに潜入取材をしてるわけではありません」。「ああ、取材ですね。もっとなかへどうぞ」。ミニコーラのヒミツが明かされました。ヒミツその1、オリオンの広報の方はとっても親切！　「ミニコーラと言えば、やっぱりあの缶を模した容器が印象深いですよね」。「あれはオリオンの特許なんで他社はマネできないんですよ」。なるほど、それでほかでは見かけることがないのか。みんなもパクリ厳禁だぞ。

ミニコーラで5,000円ゲット？



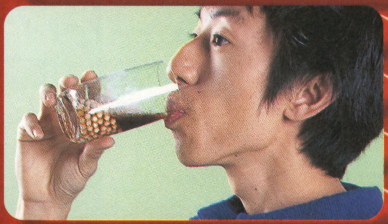
ひき続き広報の方にお話を聞いてみたぞ。「そういえば、ミニコーラは去年がちょうど発売20周年だったんですよね」。「ええ、それでキャンペーンをやっていたんですよ。ミニコーラのラベルを集めて送っていただくと、毎月100名様に5,000円をプレゼントっていう」。それはステキ！　駄菓子班ではさっそく応募しまくったのは、言うまでもありません。でも残念、このキャンペーンはすでに昨年12月で締め切られています。「今年はクレヨンしんちゃんグミでMTBプレゼントのキャンペーンをやってますよ」。なるほど。こちらも応募してみよっと。しかし、当選発表が楽しみだわ。

ミニシリーズファミリー全公開



ところで、ご存知の読者も多いだろうが、オリオンではミニコーラ以外にも缶型容器に入ったミニシリーズを発売している。これがまた種類が多くって、どんな味があるのか全貌をつかみあぐねていたんだよね。「全部お見せしましょうか。11種類ありますよ」。ありがとうございます、高岡さん！（オリオン広報のエライ人）と、いうことでまずは写真をじっくり見てくださいな。これがミニシリーズ全種類勢ぞろい、の図です。え、写真が重なっていて見えないって？　甘ったれるな！　ヒントは十分与えたはずだ。あとは、自分の足を使って調査につとめてくれたまえ。

ミニコーラ徹底活用！



●コーラに入れて
ミニコーラはもちろんコーラの味がするわけだが、残念ながらあの炭酸までは再現できていない。これを補うためには、単純ながらコーラのなかに入れて食すというのがベスト！　もちろんミニサワーはサイダーに入れて飲めばいいというわけだ。

●あんこ玉のアタリとして　以前に駄菓子のヒミツでも取り上げた、あんこ玉。アタリの印として、なかに白い玉が入っているのは有名な話だよね。そこであんこ玉のなかにミニコーラをひと粒入れてみると。なんとビックリ！　アタリのあんこ玉に！　つうか犯罪なのでやめておくように。

ミニコーラ

●製造元／オリオン
●1個30円
●駄菓子業界ラムネ部門、関西の雄としてその名をとどろかすオリオンの主力商品、ミニシリーズの代表的存在だ。その真っ赤なパッケージは、これはもう誰がどう見ても例のコーラから来ているわけだが、そんなこたいいじゃないですか。みんなもわかりやすいでしょ。1ヵ月の製造量は約140万個でタテに並べると、富士山の19倍の高さにもなるという。ちなみに20周年キャンペーンには約5万円分も応募してきた人もいるそうだ。



プレゼント

記事を読んでもらえればわかるだろうが、こんなにも親切な高岡さんがプレゼントをくださらないわけはないわけで。やっぱりもらっちゃいました、ミニコーラ箱入りセットを3名の読者ちゃんにプレゼントです。今月も駄菓子のヒミツの感想を書いて、応募してくださいね。詳細は105ページを見ること！

PRESENT see P.105



Stationery Showcase vol.8

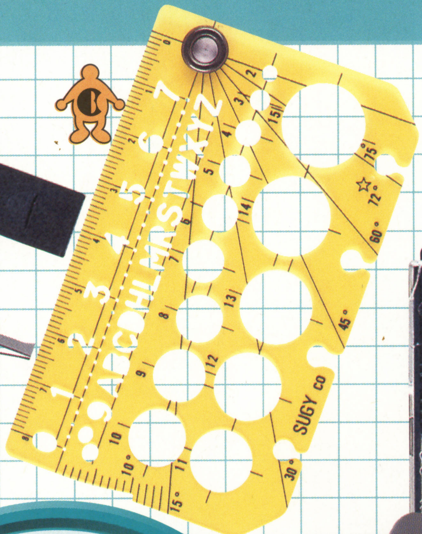
TV チャンピオン 第2代文房具王 高畑正幸の

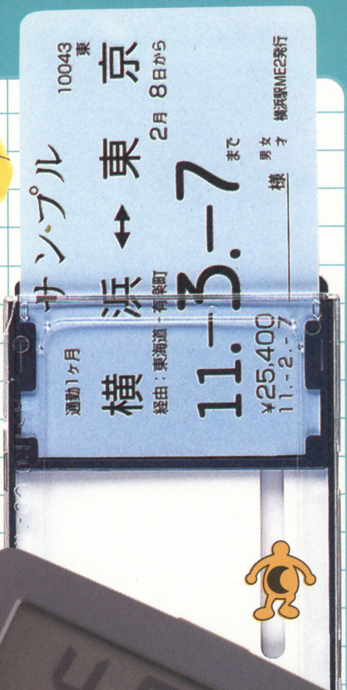
ステーショナリーショーケース

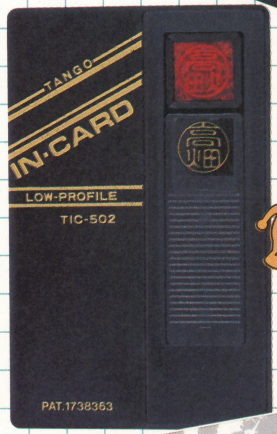
〜文房具にまつわるウンチク話〜

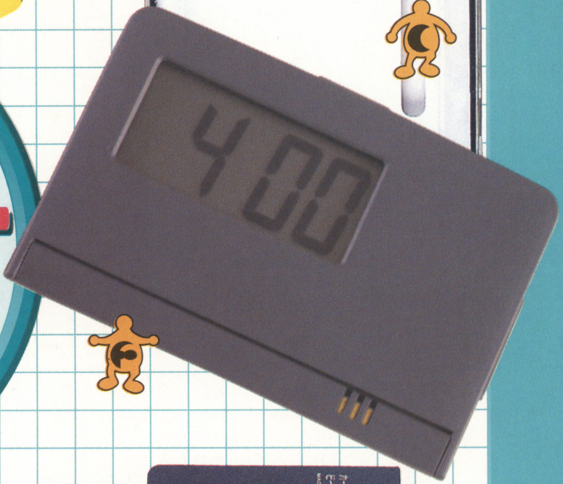
システム手帳やパスケースにフィットするカードサイズ。機能性と収納性を両立させた文房具を、ズラっとご紹介。

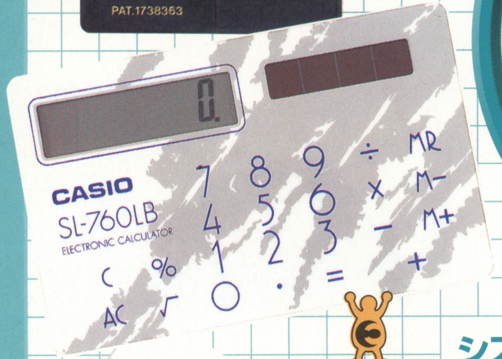


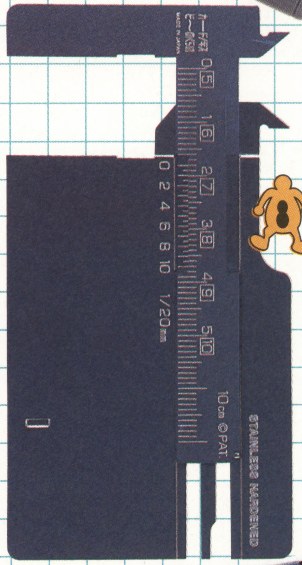


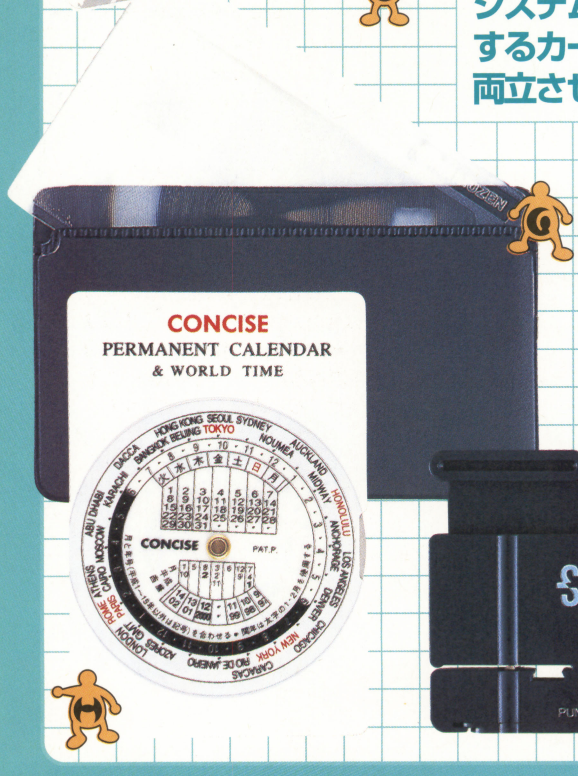


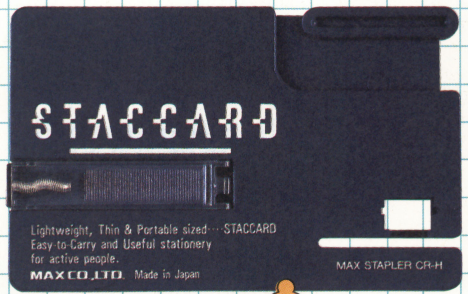


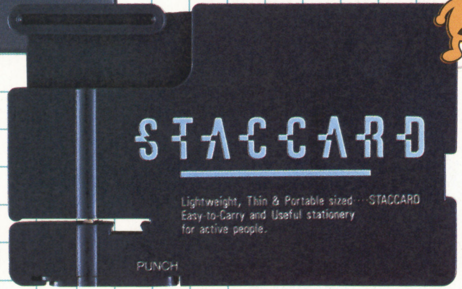


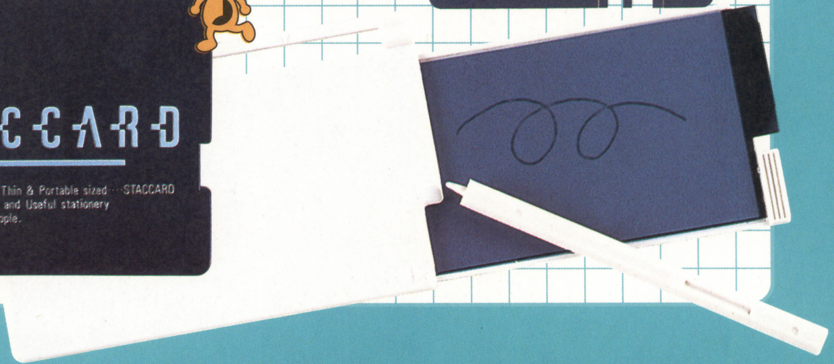












実用上もっとも小さな定型サイズ、カード文具で、手帳を武装する。

今回の特集はカードサイズ文具、最初に形ありきな企画である。私は、カードサイズに限らず、コンパクトな定型のユニットの中にさまざまな機能を詰め込んだシステムってのがすごく好きだ。収納や取り扱いが便利なだけでなく、サンダーバード2号のような、システマチックで戦略的なイメージがそこはかとなく漂う。最近テレビで見たウルトラマンでは、地球を守る兵器が、みんな同じサイズの六角柱のコンテナだが、戦闘機になるものや戦車になるものなどが用意されていて、ミッションによって使い分けられるという設定であった。こんなのを見つけては「う〜〜〜かっちょいい!!」と、心の隅で密かに思ってしまう私は、カードサイズで統一された文具類には、ただコンパクトである以上の何かを感じてしまうのである。

さらに、カードサイズの、しかも文具等であれば、大人と呼ばれる年齢になってしまった私でも、カバンや手帳の中などに忍ばせておき、必要なシチュエーションに遭遇すると、スチャッと取り出せるという、ジェームズボンドの道具のようななんだかよくわからないがそういう魅力があるのである。わからない人にはわからないかもしれないが……。

まあ、そういう子供っぽい遊び心は置いといても、サイズの統一というのは、さまざまなメリットがある。広く一般に普及したサイズの場合、収納グッズ等も充実している。とくにカードサイズの場合、手帳や財布の中に、もうすでに収納スペースが用意されているし、収納ケースの類も市販品がいろいろある。そのうえ、カードサイズは、バイブルサイズのシステム手帳に3段ぶんはいる！　これはけっこうイケる。実用的な薄いものを選べば、システム手帳をパワーアップすることが可能だ。ついでにタイプ1とかタイプ3とかPCカードみたいに厚さの統一規格をつくれば、それにあわせたシステムリフィルも作れるし……なんて考えると、超合金世代の私としては、わくわくどきどきしてしまい、気がつくと鼻息が荒くなっていたりするわけだ。むふむふむふ……。いかんいかん、話を戻そう。

とにかくそういう定型化のひとつの究極の形がカードサイズではないだろうか？　おそらく、実用を考えた製品の最終的な縮小競争は、この辺が限界のものが多いと思う。

たとえば、カード型印鑑のⒹなど、印鑑の部分は、右上の約4分の1程度の部分で、技術的には、印面の大きさだけあればよいわけだから、このサイズにまで縮小可能である。しかし、そこまで縮小してしまうと、結局小さすぎて使いにくくなるのである。そう考えると、カードサイズというのは、僕らが扱えるサイズのなかでは、じつに良くできたサイズのひとつだと思うのである。

もちろん、このサイズに執着しすぎて使いにくくなってしまってはやはり意味がない。そのために消えていった文房具たちも数知れず存在する。今回、カード文具を探そうとしたら、思ったよりもその数が少なくなっていることに気がついた。以前はもっとあったはずだが、やはり使いにくいものや割に合わないものは消えていったようだ。だから、今回紹介しているもののほとんどは、それでもやっぱり残ってきたものだけあり、現実的かつ実用的なものが多い。とくにⒶやⒾなどは、単なる企画モノの枠をこえた質の高さを見せつけている。この質の高さが定型化に真のメリットを与えるのである。今後もこういう質の高いカード文具の進化に期待したい。



高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で優勝し、第2代・文房具王に輝く。みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を、1,000円で通販中。問い合わせはE-mailか往復はがきで。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp
Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/
〒263-0016　千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19-202　高畑正幸

スイスカード　3,000円　ビクトリノックス・ジャパン株式会社　●最近めっきり減ってしまった“切る”機能を持ったカードの生き残りである。さすがナイフメーカーが作るものだけあって、切れ味は抜群だ。

テンパス　500円　SUGY CO., LTD.　●定規とテンプレートと分度器とコンパスの機能を持つ。コンパスとして使用するときは、描きたい円の中心にハトメ状の部分（角にある丸い部品）の中心を合わせて指で押え、プレートの穴にシャーペンを差し込んでくるりと回す。

ジェットパス　850円　有限会社アストロ　●これはカードではなくカード入れだが、定期券やイオカードのような自動改札で使用するカードを収納するケースだ。ボタンを押すとカシャッ！　とカードが出てくる。カードは、表裏2枚収納できるので、定期券とイオカードといった使い方ができる。

イン・カード　800円　株式会社タンゴ　●カード型印鑑。書留や宅急便の受け取りから回覧、ちょっとした確認まで、日本ではなにかと認印が求められる。これならカバンや手帳に挟み込んでおける。よく考えたら印鑑が筒型である必要はないのだ。話題性もあってこれはちょっといいぞ。

カード型電卓　SL-760LB　780円　カシオ計算機株式会社　●いまさら何の説明も要らないと思うが、もう1,000円を切る商品である。場合によっては100円ショップでも見かけるというのはどういうことなんだ！

アラームクロック（カード型）　1,600円　無印良品　●カードサイズの時計である。大きな文字盤で見やすく、アラーム、スヌーズ機能もあるので、出張の際などの目覚し時計としても使用できる。

フレネルレンズ　400円　丸善　●倍率2.5倍、厚さ0.9ミリの平らなレンズだ。私は近眼なので、あまり必要性を感じていないが、老眼の方にはかなり人気の商品である。とにかく軽く、かさばらず、財布や手帳に難なく入る。電車の中でこれで本を読み、そのまましおりとして挟んでいる人を見たこともある。

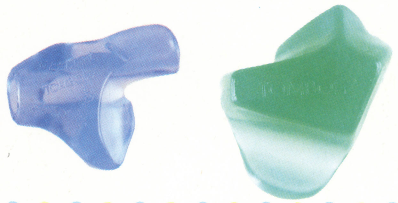
万年カレンダー　300円　CONCISE　●昭和何年が西暦何年で……だからいまの年齢は何歳で……とかいう計算から、来年のクリスマスは何曜日だっけ……など、真ん中の円盤をくるくるりんと回して計算する。カレンダーというよりは計算尺のようなカードである。

カードノギス　TYK-10　1,200円　EIGER TOOL　●以前“はかる”特集で登場したノギスの超薄型携帯型だ。計測領域こそ狭いが、精度も高く、製本の厚さやMDケースなどの採寸など、文具の領域では十分能力を発揮できる小道具だ。ステンレスのしなりを利用して、曲面上の寸法を測ることも可能だ。世界最薄0.2ミリはすごい！

カードタイプ　パンチ/ホッチキス　各800円　マックス / **リピートメモ**　カール事務器株式会社　●これらはたまたま私が持っていた、いまは絶版のカード文具の一部。以前はパンチやホチキスなど、こんなものまで！　と思うようなものがカードになっていた。リピートメモは、何度でも書き消しできるメモカードだ。

Quiz これは何に使うもの？

青と緑のスケルトン。ゴムのような手触りのこの文房具。小学校低学年を対象にしているけど、大人でも使ったほうがいい人がいるみたい。習熟頻度に応じて2段階で使いわけるこの文房具は何？　写真をよーく見ると、“ひとさしゆび”や“おやゆび”なんて文字が。



もちかたくん　350円　株式会社トンボ鉛筆　●えんぴつを正しく持つための練習具として開発された文房具。えんぴつにセットすることで、無理なく正しい持ち方が身につくようになっている。左の標準タイプと、右の入門タイプの2個で1セット。写真は右手用だが、左手用も販売されている。

マリーのアトリエGB
エリーのアトリエGB



ファン待望の『マリー&エリーのアトリエGB』がついに発売された。もうプレイしている人も多いと思うけど、今回はおさらいの意味も含めGB版のゲームシステムや、序盤のイベントなどを紹介していくぞ。

ゲームの流れ

このゲームの目的は妖精族の長老から預かった妖精さんを4年間で一人前の錬金術士にすること。PS版の主人公だったマリーとエリーは今作では妖精さんの指導役に徹することになるのだが、彼女たちが錬金術の知識を直接教えてくれることはない。調合や採取もすべて妖精さん自身が行うことになるので、プレイ感覚は前作とまったく変わらない。前作をプレイしたことのある人ならすんなりとゲームを進めていくことができるだろう。

★街で情報収集

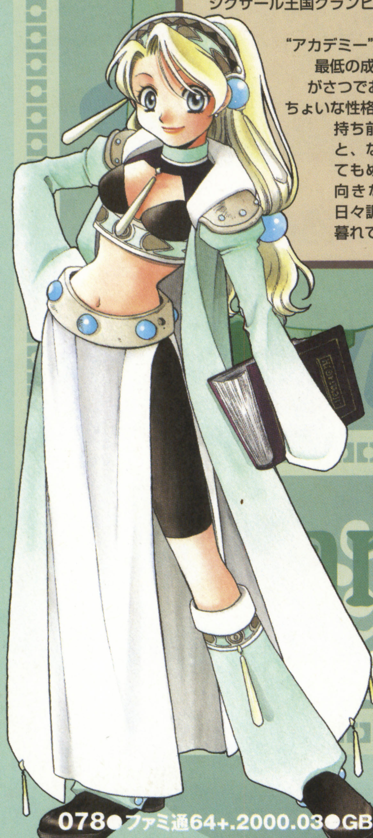
ゲームスタート直後の妖精さんは知識も乏しく、たいしたアイテムも調合できない状態だ。一人前の錬金術士になるためには、いろんな知識を得ることがもっとも重要なポイント。こまめに街を歩き回り、雑学を学んだり、参考書を手に入れたりしよう。

★郊外で材料の採取

錬金術でアイテムを調合するためには、その材料となるアイテムが必要になる。いくつかの材料はアカデミーショップや街の雑貨屋で購入することも可能だが、ほとんどは街の外に出て採取しないと手に入らない。モンスターに襲われる危険はあるが、避けては通れない道だ。

★工房でアイテム作成

レシピがわかっていて材料も揃っているアイテムは積極的に調合していこう。新しいアイテムの調合に成功することで、知識も上がり、新たな参考書を読めるようになっていく。それをくり返し、アイテム図鑑を完成させることが最大の目標だ。



マルローネ（マリー）
Marlone[Marie]
24歳 158cm 48Kg
11月5日生まれ
シグザール王国グランビル村出身。

"アカデミー"創立以来最低の成績を記録。がさつでおっちょこちょいな性格ながらも、持ち前の陽気さと、なにがあってもめげない前向きな性格で、日々調合に明け暮れている。

妖精さんのパラメーター

妖精さんにはたくさんのパラメーターが用意されている。それぞれがどんな働きをするのか簡単に解説しておこう。

★冒険者レベル
街の外に出て、モンスターと戦うことで上昇するレベル。レベルアップすると全パラメーターが上昇。

★錬金術レベル
錬金術でアイテムを調合したり、依頼を成功させることで上昇するレベル。レベルアップすると全パラメーターが上昇。

★HP
妖精さんの耐久力。街の外でモンスターに攻撃させると減り、0になると強制帰還。毎日2ポイントずつ自然回復する。

★MP
アイテムを調合するときに使用する魔力。戦闘時にアイテムを使用するときにも減る。毎日2ポイントずつ自然回復する。

★攻撃・防御・早さ
戦闘時のパラメーター。今作では戦闘シーンが見えないためどれがどの程度影響しているのかは不明。

★採取・発見
このふたつのパラメーターが高いほど、街の外での採取時に貴重なアイテムを、1日に数多く採取することができる。

★掃除
工房を掃除するとき、このパラメーターが高いほど手際よく掃除することができる。つまり、少ない日数で工房を清掃できるわけだ。

★幸運
調合時の成功率や、戦闘時の逃亡率などに影響を与えるパラメーター。高いほど運がいいことになる。

★知識
おもに参考書を読むことで上昇するパラメーター。錬金術士経験値はこの数値以上にはならない仕組みになっている。

★人気
妖精さんの人望（？）を示す数値。おもに飛翔亭の依頼を成功させることで上がり、失敗すると低下する。

★疲労
調合を実行すると上がり、調合以外の行動をしていると毎日少しずつ下がる。疲労が溜まると調合の成功率が低下するので注意。

妖精さん
??歳 ??cm ??Kg
??月??日生まれ
マリーやエリーを手伝ってくれる妖精さん。普段は妖精の森に住んでいる。マリーは東の妖精の森に住む妖精さんを、エリーは西の妖精の森に住む妖精さんを育てることに。エリーのアトリエに来た妖精さんの方が髪の毛が長く、森ごとに姿が違うらしい。





アイテムの調合

いくつかの材料を組み合わせ、まったく異なるアイテムを調合する能力、それが錬金術だ。まぁ作れるアイテムの中には加工しただけのものや、調合ではなく料理したものもあるが、そういったアイテムはさらなる高等錬金術の素材となることが多い。序盤は簡単なアイテムしか作り出せないと思うが、徐々に高等なアイテムも作れるようになってくる。とにかく数多くのアイテムを調合し続けること、それがクリアーへの早道だ。さて、このGB版では2種類のアイテム調合方法が存在する。そのふたつについて簡単に説明しておこう。

★レシピ調合

シリーズのファンにはお馴染みの調合方法だ。レシピ調合はいくつかの材料を組み合わせて新たなアイテムを作り出す方法で、特定の材料とMPが充分にあれば一度に何個でもアイテムを作ることができる。ただし、作りたいアイテムの調合レシピを知らない場合は、材料が揃っていても作ることはできない。

レシピは基本的に参考書を読むことで覚えられる。調合可能なアイテムをどんどん作って知識と錬金術レベルを上げると、さらなる高等な参考書が読めるようになる、という仕組みになっているわけだ。

★エージング調合

GB版のオリジナル調合方法。ゲームがある程度進んで錬金術レベルが上がってくると、イングリド先生からエージング調合のやり方を教わることができる。これはアイテムを魔法のタルの中に漬け込むことで、ほかのアイテムに変化させる、というもの。レシピを知らないアイテムも作成可能だが、それによってレシピを覚えることはない。

基本的には放っておくだけだから、エージング中はほかの行動が可能。ただし、漬け込みすぎるとアイテムが消滅してしまうので、設定した取り出し日を忘れないように。

工房でのコマンド

このゲームのメインとなるのはやはり工房でのアイテム調合だ。当然、工房で過ごす時間もかなり長いので、ここで何ができるのかしっかり把握しておこう。

★アイテム

一見、アイテム図鑑と同じもののようだが、アイテムコマンドで選択した場合は、そのアイテムの説明を見る、調合をする、使用、装備のすべてが可能。何をするときにもまずアイテムコマンドを選択するのが基本。なお、HPやMPは1日ごとに回復していくが、その量は非常に少ないので、回復のために時間を進めるのはかなり効率が悪い。ゲームがある程度進んだら、HPとMPはアイテムを使って回復させていこう。

★ステータス

妖精さんや一度雇った冒険者のステータスを確認するためのコマンド。調合や採取を実行する前に、HPとMP、疲労のチェックをしておこう。

★装備

妖精さんと雇っている冒険者の武器、防具の変更や、戦闘時に使用できるアイテムの装備を行うコマンド。

★調合

・レシピ調合
通常のレシピ調合を実行するコマンド。工房の鍋を調べても同じことができる。

・エージング調合
エージング調合を実行するコマンド。工房のたるを調べても同じことができる。

★スケジュール

・掃除
散らかった工房を掃除するコマンド。指定日数まで継続して掃除を行うことができるので、時間を飛ばしたいときにも使用できる。

・休息
何もせずに指定日数まで時間を経過させるコマンド。休息したからといってHPとMPの回復量が大きくなるわけではないので、時間を飛ばすのなら掃除コマンドの方がまし。

・依頼確認
飛翔亭や冒険者から受けたアイテム作成の依頼内容を確認するコマンド。依頼内容をふたりで相談することで、そのアイテムが作成可能かどうか、材料が揃っているかなど、細かい情報を表示することもできる。

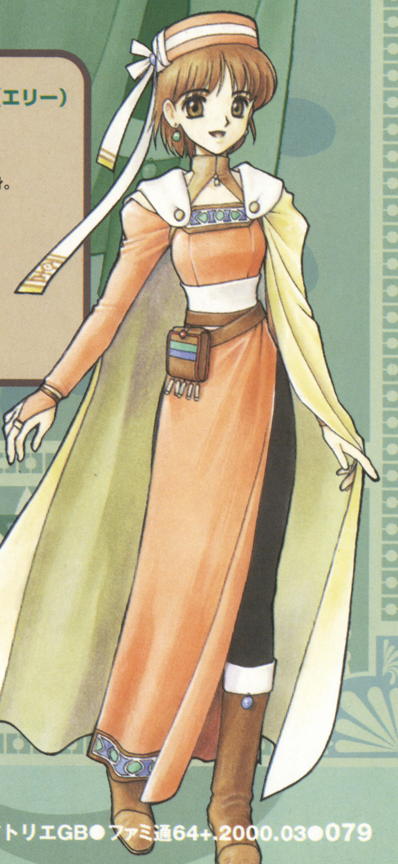
・冒険者解雇
現在雇っている冒険者を解雇するためのコマンド。街中でも実行できるので、採取に出る前にお金が足りないときなどに実行するといいだろう。

★システム

セーブとロードを行うコマンド。調合を行う前、採取に出かける前には必ずセーブしておこう。

エルフィール・トラウム（エリー）
Elfir-Traum[Elie]
20歳　152cm 40Kg
6月18日生まれ
シグザール王国ロブソン村出身。

“アカデミー”に
ギリギリの成績で入学。
マリーに比べればがさつではないがやはり掃除は苦手。
冒険もあまり得意ではないが、
がんばりやさん。
好きなものはチーズケーキ。



ザールブルグの街

前作までは街の特定の場所にしか行けなかったが、GB版ではザールブルグの街のマップが追加され、自由に街中を歩き回れるようになった。当然、イベントが発生するスポットは前作よりも増加しているので、イベントをもれなくすべて発生させるのはやや困難になっている。そこで、どの場所でどんなイベントが発生するのか、ここでいくつか紹介しておこう。



★アトリエ周辺

●マリー＆エリーの工房
このゲームの拠点となる場所だけに発生するイベントの数も多い。毎年一定時期に発生する誕生日イベントや、妖精さんの里帰りイベントのほか、冒険者からアイテム作成の依頼を持ち込まれることもある。また、工房から外に出た時点で発生するイベントもいくつかあるので、工房内にこもりっきりにならないように。

●隣の家
初めのうちは誰も住んでいないが、しばらくすると老人が引っ越してくる。話しかけると現在の妖精さんの状態に応じたメッセージを聞くことができる。

●ミリィの工房
GB版の新キャラクター、ミリィが住んでいる工房。同じく新キャラクターのオーベンがいっしょに調合実験をしているイベントが発生する。

●職人通り
パン屋ではカノンから参考書をもらえるイベントや、カステラのレシピを手に入れるイベントなどが発生。マリー版では職人通りに立っているオラフに話しかけることで嘘つきイベントが発生する。

●民家
マリー版ではオラフの家だが、エリー版では行商人が訪れる家になる。エリー版の行商人は1年目3月以降、奇数月の10～15日に出現する。

●裏通り
マリー版ではここでシュワルベと出逢うことができる。GB版ではシュワルベを雇うことはできないが、ほかのイベントの発生条件になっているので必ず会話しておくように。

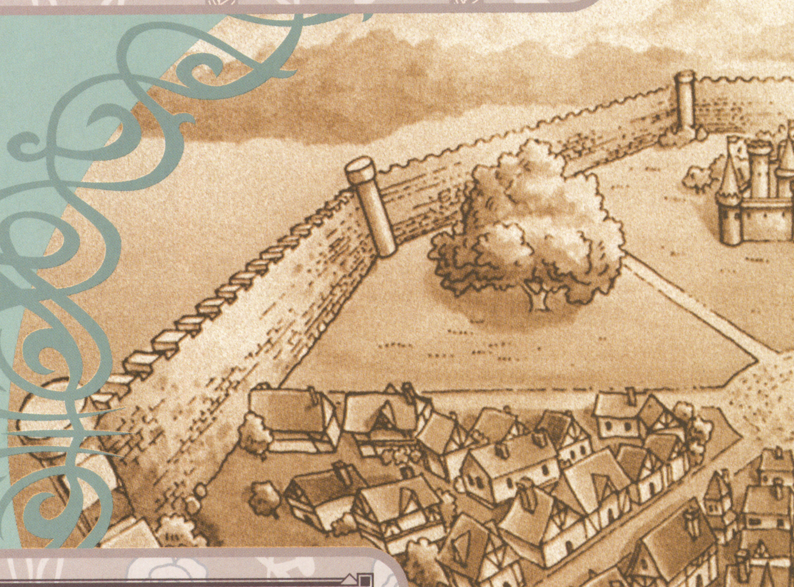


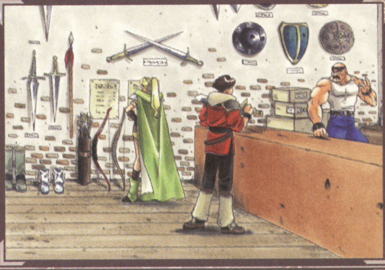
★妖精の木周辺

●妖精の木
オーベンから妖精の木に関する夢の話を聞くことでイベントがスタート。いくつかの困難なイベントをこなし、妖精の木を救って上げるとお礼に妖精の木にMPを回復してもらえるようになる。

●池
池自体がイベントに関係することはないが、池の側によくいる絵描きにエリーの肖像画を描いてもらうというイベントがある。

●掲示板
掲示板の内容はいくつか用意されているが、これといったイベントは起きない。





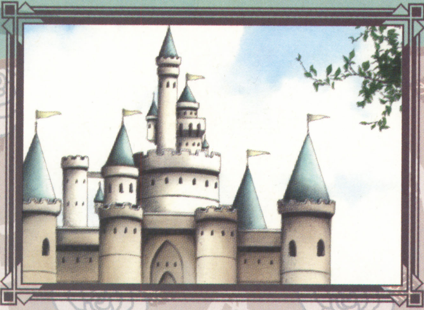
★武器屋周辺

●武器屋
初めのうちは武器を売買できるだけだが、一定の条件を満たせばグラセン鉱石の買い取りが可能になる。グラセン鉱石は1個1000銀貨で売れるので、買い取りイベント発生後はお金に困ることはなくなるはず。そのほか、参考書を手に入れるイベントも発生する。

●露店
マリー版では妖精さんが腹痛で倒れるイベント、エリー版では参考書"火薬のしくみ"2章が読めるようになるイベントが発生する。

●雑貨屋
マリー版ではナタリエにアルテナの水をすり取られるイベントが発生。

●時計台
マリー、エリーともに時計台に上ることで一枚絵が表示されるイベントが発生するが、上れるようになるまでが一苦労。マリー版では嫌味な守衛をぎゃふんと言わせるイベント、エリー版では時計職人の悩みを解消するイベントをクリアーしなくてはならない。どちらも高等なアイテムを作成する必要があるので、時計台に上れるのは終盤付近になるはず。



★お城周辺

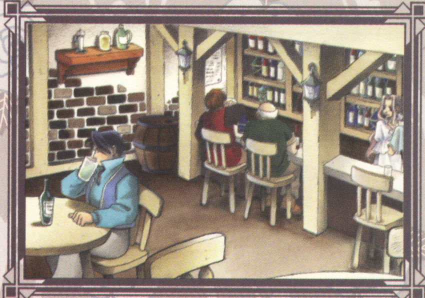
●お城
　通行許可証を手に入れるイベントのスタート場所。それ以外には、とくに重要なイベントはないが、お城の外の石がたくさんある場所でつまずいて転ぶイベントはかなり重要。転ぶかどうかはランダムだが、順番とつまずく方向は決まっているのでいろいろ試してみよう。3つの石すべて転び終えると図書館で"石の魅力"を最後まで読めるようになる。

●英雄の像
　マリー版ではこの石像に妖精さんの名前を刻んでもらえるイベントが発生する。その条件は郊外の採取場所にいるボス敵を倒すこと。

★教会・飛翔亭周辺

●教会
　マリー版では神父に話しかけることで参考書"奇跡の医学書"が読めるようになる。また50回お祈りするとアルテナの紋章が手に入る。エリー版では毎年9月29日にパーティーが開かれ、そこでミルカッセの手伝いをすることでアルテナの紋章を入手できる。

●女神の噴水
　マリー版ではアカデミー前の石版解読後、1日1回噴水占いができるように。エリー版ではこの噴水の石像のモデルが誰なのかザールブルグの住民に聞き回るイベントがスタートする。



●飛翔亭
　細かいイベントはたくさん起きるが、重要なのはフレアさんにシャリオチーズの作成を依頼されるというイベント。これに成功した後、酒飲み親父からも同様の依頼を受ける。クリアーすると図書館で"酒造の行程"が読めるようになる。





★アカデミー周辺

アカデミー
●掲示板
　特定の時期に内容をチェックすることで、イベントが発生することがある。7月1～30日には錬金術コンテストのお知らせ、妖精さんは参加できないのでマリー（エリー）がオーベンに助言を与えることになる。そのほか、マリー版では2年目12～3月にチェックすることで一日店長イベントが、エリー版では2年目9月以降にチェックすることで、妖精さんのアカデミー使用反対イベントが発生する。

●売店
　錬金術に必要なアイテムを購入するための場所。これといったイベントは起きない。

●図書館
　錬金術の参考書を読むための場所。エリー、マリーともここに入るための暗証カードを手に入れるイベントが用意されているが、その内容はまったく異なる。なお、図書館の参考書は1日1回しか読めないので何度も訪れる必要がある。

●秘密図書館
　高度な参考書を読むための場所。図書館の奥の扉から入ることができる。扉の張り紙は無視すればOK。

●ゴミ捨て場
　マリー版では勘違いしたマリーがナタリエとシュワルベにお仕置きしてしまうイベントが、エリー版ではオーベンの話を聞いてゴミあさりをするイベントが発生。

●石版
　マリー、エリーのどちらも石版の内容を解読するイベントが発生するが、内容はまったく異なる。とくにエリーの方は解読するための条件がかなり厳しくなっている。



★外門周辺

●宿屋
　マリー版では盗難事件が起こったり、偶数月の10～15日に行商人が訪れる重要な場所となる。エリー版では所持金が10000銀貨以上あれば宿に泊まるイベントが発生。

●シアの家
　マリー版ではとくに重要な場所ではないが、エリー版では最大のイベントが発生する重要ポイントとなる。

●街の地図
　イベントというほどのものではないが、この地図を毎日チェックすることで妖精さんの知識がほんの少しだけ上昇する。

●井戸
　文字通り井戸端会議をしている女性たちからイベントのヒントを得ることができるが、井戸自体が引き起こすイベントはない。

●外門
　マリー版では1年目と3年目の2月15日にここでのど自慢大会が開かれる。

SHOP DATA

ザールブルグの街の中にはいくつかのお店が存在する。どのお店で何が売っているのか、そしてどんなアイテムを買い取ってくれるのか、表にまとめておくので買い物の参考にしてほしい。



★道具屋

●売り物	金額
塩	50
砂丘の砂	5
カノーネ岩	20
月の実	50
ヘーベル湖の水	5
ガッシュの枝	40

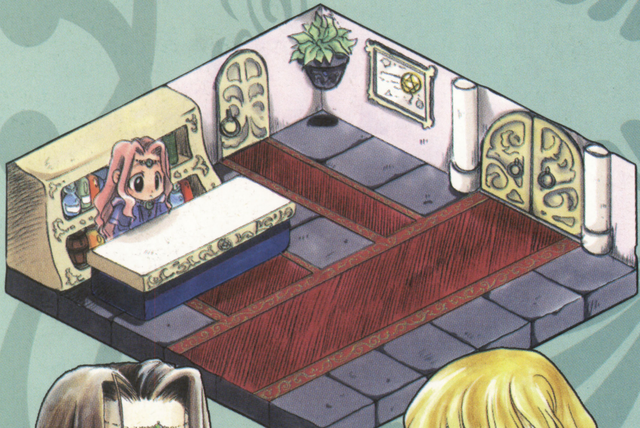
●買い取り	金額
猫目石の原石	500
ローレライの鱗	400
晴天の炎	200
シャリオミルク	100
シャリオチーズ	200
ガッシュの薬湯	400

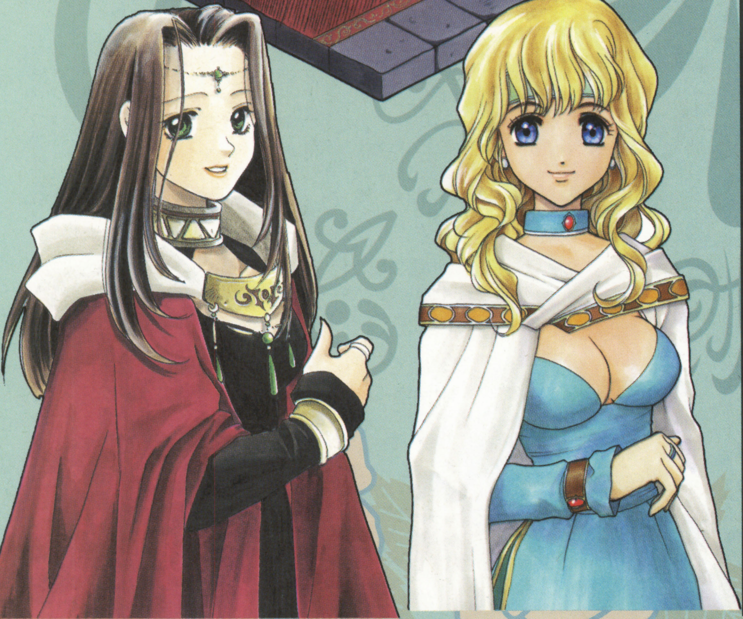
★武器屋

●売り物	金額	AP	DP	SP
はたき	25	2	0	0
高級はたき	750	8	0	0
木の杖	100	2	0	0
白銀の杖	1500	10	8	-5
短剣	80	3	0	0
広刃の剣	450	6	0	0
ファルカタ	600	7	0	2
エストック	1200	12	2	0
エペ	1500	7	6	3
冒険者の服	150	0	2	0
革のよろい	500	0	5	0
盗賊の服	1000	0	10	10

★行商人

●売り物	金額
ぷにぷに玉	250
シャリオミルク	100
コウモリの羽	250
ハチの巣	30





★アカデミー売店

●売り物	金額
材料	
星のかけら	50
ミスティカ	15
ズユース草	10
ほうれん草	10
祝福のワイン	14
竹	14
魔法の草	18
ニンニク	20
塩	40
国宝虫の糸	100
参考書	
錬金術講座・上	500
錬金術講座・中	800
錬金術講座・下	1000
総合百科事典	1000
自分で作れる薬	1300
健康だいすき	800
火薬のしくみ	1000
器具	
ランプ	650
遠心分離器	750
ろ過器	180
天秤	650
ガラス器具	850
乳鉢	350
ふいご	350
トンカチ	250
片手鍋	220
アタノール	850
ルーペ	300
やっとこ	650
細工道具	300
地球儀の球	100

●買い取り	金額
黄金色の岩	12
クラフト	80
月の粉	80
フラム	120
コメート	900
ゼグラス草	60
解毒剤	85
神々のいかづち	400
シャリオミルク	40
ドンケルハイト	600
ハチの巣	17
生きてるナワ	100
グラビ石	10
時の石版	600
産業廃棄物B	100
産業廃棄物C	400
産業廃棄物D	1000

郊外

街の外に出かけ、自ら調合に必要な材料を採取してくることは、錬金術士にとって重要な仕事のひとつだ。当然、どこで何が採取できるのかを把握しておかないと、無駄な時間を過ごすことになる。ゲーム序盤に訪れることが可能な場所のデータをまとめておくのでしっかり頭に叩き込んでおこう。



近くの森

出現条件	最初から
往復日数	0日
おもな採取物	ニューズ・うに・オニワライタケ・ズユース草・魔法の草



ヘーベル湖

出現条件	最初から
往復日数	4日
おもな採取物	ヘーベル湖の水・ミスティカ・ズユース草・ぷにぷに玉・魔法の草・ズフタフ槍の草

ヴィラント山

出現条件	最初から
往復日数	12日
おもな採取物	カノーネ岩・グラセン鉱石・コメート原石・ミュラ温泉水・黄金色の岩



ストルデル滝・ストルデル川

出現条件	飛翔亭のうわさ話を聞く
往復日数	12日
おもな採取物	ガッシュの枝・ケムイタケ・ズフタフ槍の草・フェスト・レジエン石



エルフィン洞窟

出現条件	5回以上採取に行った後、飛翔亭のうわさ話を聞く
往復日数	6日
おもな採取物	カノーネ岩・コメート原石・吸血のキバ・地底湖の溜まり（夏秋）・アルベリヒ（夏秋）・ヘビの抜け殻・鍾乳石

メディアの森・ヘウレンの森

出現条件	5回以上飛翔亭の依頼を成功させた後、飛翔亭のうわさ話を聞く
往復日数	8日
おもな採取物	ハチの巣（夏秋）・竹・ヘビの抜け殻・ヤドクダケ・風乗り鳥の羽（春秋）・シグザール金貨



東の大地

出現条件	マリー版：1年目4月以降に飛翔亭のうわさ話を聞く　エリー版：1年目4月以降にダグラスに話しかける
往復日数	20日
おもな採取物	月の実・宝石草のタネ（秋）・お酒の木の樹液・幸福のぶどう・グラビ石

エアフォルクの塔

出現条件	エンデルクと会話した後、飛翔亭のうわさ話を聞く（マリー）　エンデルクに話しかけ、塔の存在を教えてもらう（エリー）
往復日数	8日
おもな採取物	？（ボスを倒すまで採取不可能）

※ストルデル滝、メディアの森はマリー版の地名、ストルデル川、ヘウレンの森はエリー版の地名。

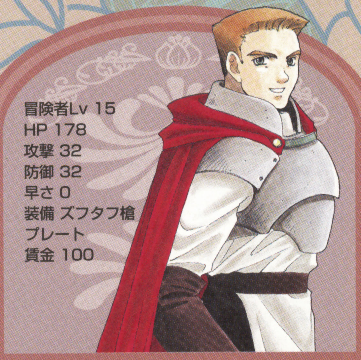




冒険者

街の外で採取を行うとき、妖精さんの護衛を頼める冒険者は、マリー版、エリー版ともに総勢11人。なかには妖精さんよりも戦闘が苦手なキャラクターもいる。が、そういう人でもいっしょに冒険しているうちに徐々にレベルが上がり、それなりに頼れる存在にはなっていく。また、雇った冒険者といっしょに採取の旅に出ることで、そのキャラクターとの友好度が少しずつ上昇する。この友好度が一定値を越えると、工房にアイテムの作成を依頼してくるようになり、さらに特別なイベントが発生することもある。かなり重要なイベントが発生することもあるので、すべての冒険者の友好度をまんべんなく上昇させていこう。

共通



冒険者Lv 15
HP 178
攻撃 32
防御 32
早さ 0
装備 ズフタフ槍
プレート
賃金 100

ハレッシュ・スレイマン　Hallesch Sleiman
元騎士団員。飛翔亭のマスターの娘フレアのことを好きなのだが、告白できない。
●出現条件 ゲーム開始後、飛翔亭で出会う



冒険者Lv 27
HP 355
攻撃 79
防御 54
早さ 31
装備 聖騎士の剣
プレート
賃金 400

エンデルク・ヤード　Enderk Jad
シグザール王国王室騎士隊長。王国一の剣の使い手で、武闘大会では常勝不敗。
●出現条件　ゲーム開始後、お城で出会う。ただし、雇うためには冒険者Lvが25以上で、2体のボス敵に遭遇していないとだめ



冒険者Lv 1
HP 50
攻撃 6
防御 6
早さ 25
装備 木の杖
冒険者の服
賃金 30

ミリアレーナ(ミリィ)・クルッグ　Miriarena Klug
GB版オリジナルキャラクター。ちょっととぼけた錬金術士で妖精さんをライバル視する。
●出現条件 1年目10月2日以降、工房の扉の前で出会う（マリー）
1年目10月1日以降、工房に出現、その翌日以降にミリィの工房に行くと出会える（エリー）



冒険者Lv 6
HP 80
攻撃 20
防御 22
早さ 19
装備 ズフタフ槍
冒険者の服
賃金 60

オーベン・バームゲルト　Oben Wamgelt
アカデミーで勉強するため南国からやってきた錬金術士。GB版オリジナルキャラクター。
●出現条件 ゲーム開始後、妖精の木の前で出会う（マリー）
1年目11月1日以降、妖精の木の前で出会う（エリー）



冒険者Lv 12
HP 135
攻撃 27
防御 23
早さ 17
装備 広刃の剣
革のよろい
賃金 80

カノン・アインス　Kanone Eins
貧乏な冒険者。腕は確かだが行動がかなり怪しい。彼もGB版の新キャラクター。
●出現条件 ゲーム開始後、武器屋の前で目撃、その翌日以降再び武器屋の前で出会える（マリー）
1年目10月1日以降、宿屋で出会う（エリー）

マリー版



冒険者Lv 1
HP 42
攻撃 5
防御 4
早さ 25
装備 はたき
冒険者の服
賃金 0

シア・ドナスターク Schia Donnerstag
マリーの幼なじみで、一番の親友。生まれつき病弱だったがマリーの作った薬で全快。
●出現条件 1年目9月2日以降、工房で出会う



冒険者Lv 8
HP 86
攻撃 35
防御 20
早さ 25
装備 曲刀
胸当て
賃金 80

ミュー・セクスタンス　My Sextans
南国出身の陽気な冒険者。暑さにはむちゃくちゃ強いのだが、寒さには滅法弱い。
●出現条件 出現条件 1年目10月1日以降、飛翔亭で出会う



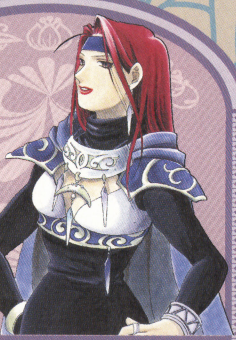
冒険者Lv 12
HP 120
攻撃 28
防御 27
早さ 50
装備 エストック
盗賊の服
賃金 90

ナタリエ・コーデリア　Natalie Kohdelia
以前はデア・ヒメルという名で盗賊をやっていたが、マリーに捕まって以来冒険者に。
●出現条件 1年目12月1日以降の毎月1～15日、飛翔亭の扉の前で出会う



冒険者Lv 2
HP 60
攻撃 15
防御 13
早さ 15
装備 白銀の杖
冒険者の杖
賃金 0

クライス・キュール　Kreis Kuhl
マリーの同級生。アカデミーを首席で卒業、現在はマイスター生。マリーが好きらしい。
●出現条件 1年目10月1日以降、工房で出会う



冒険者Lv 15
HP 180
攻撃 35
防御 30
早さ 20
装備 長剣
胸当て
賃金 120

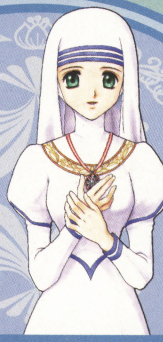
キルエリッヒ・ファグナー（キリー）
Kyrielich Fagnah(Kyrie)
魔人と人間の間に生まれた凄腕の女剣士。今作ではミリィに迫られることに。
●出現条件 1年目11月1日以降、アルテナの水を所持していれば、外門で出会う



冒険者Lv 12
HP 135
攻撃 27
防御 23
早さ 17
装備 広刃の剣
革のよろい
賃金 80

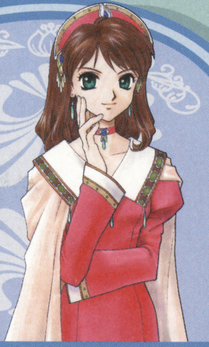
ルーウェン・フィルニール　Ruven Filnir
ドムハイト王国からやってきた若き冒険者。生き別れになった両親を捜している。
●出現条件 1年目8月12日以降、飛翔亭で出会う

エリー版



冒険者Lv 1
HP 40
攻撃 4
防御 8
早さ 20
装備 木の杖
冒険者の服
賃金 0

ミルカッセ・フローベル　Millcassee frobel
ザールブルグの教会のシスター。エリーと出逢ってから外の世界を知った箱入り娘。
●出現条件 ゲーム開始後、教会で出会う



冒険者Lv 1
HP 60
攻撃 5
防御 4
早さ 25
装備 木の杖
冒険者の服
賃金 0

アイゼル・ワイマール　Eisel weimar
エリーの同級生。負けん気が強く、前作ではエリーを一方的にライバル視していた。
●出現条件 1年目10月1日以降、街の地図の前で出会う



冒険者Lv 8
HP 86
攻撃 18
防御 15
早さ 30
装備 短剣
革のよろい
賃金 110

ロマージュ・ブレーマー　Romauge bremer
南国出身の踊り子。飛翔亭で踊り子として働いているが、冒険者としても優秀。
●出現条件 1年目11月1日以降、飛翔亭で出会う



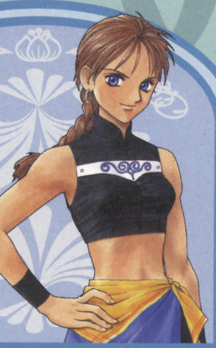
冒険者Lv 4
HP 42
攻撃 9
防御 7
早さ 20
装備 木の杖
冒険者の服
賃金 0

ノルディス・フーバー　Nordis fuba
エリーの同級生。成績優秀で、現在はマイスター生。明るくさわやかな好青年。
●出現条件 1年目9月2日以降、工房で出会う



冒険者Lv 12
HP 135
攻撃 48
防御 26
早さ 11
装備 聖騎士の剣
プレート
賃金 120

ダグラス・マクレイン　Dagllas mcrain
カリエル王国出身の剣士、エンデルクに引けを取らない剣の腕前を認められ騎士隊員に。
●出現条件 1年目11月1日以降、英雄の像の前で出会う



冒険者Lv 12
HP 120
攻撃 23
防御 17
早さ 42
装備 ファルカタ
冒険者の服
賃金 90

ユーリカ・イエーダ　Julika Jeder
カスターニェの漁師の娘。つぶて島の財宝伝説を追い求め、海原を駆けめぐっていた。
●出現条件 1年目5月1日以降、外門で出会う

アイテムリスト

このゲームに登場するアイテム、全156種類の詳細データを一挙に公開してしまおう。採取可能なアイテムに関しては、前ページでとりあげた場所のみを記載した。調合可能なアイテムに関しては、その材料と必要MP、経過日数も記載しているが、これはそのアイテムを1個だけ作るときのデータ。一度に複数個作成するときには、材料、MP、日数ともに調合個数をかけた数が必要になる。なお、必要器具を所持していなくてもアイテムを調合することは可能だが、その場合は調合成功率が大幅に低下してしまう。

図鑑No.	アイテム名	属性	アイテムレベル	材料/採取可能場所	調合MP	調合日数	目標レベル	必要器具/採取可能日	装備効果/使用効果
1	カノーネ岩	赤	0	ヴィラント山、エルフィン洞窟				毎日	ダメージ追加（小）
2	グラセン鉱石	赤	0	ヴィラント山				毎日	
3	コメート原石	赤	0	ヴィラント山、エルフィン洞窟				毎日	
4	ニューズ	赤	0	近くの森				毎日	ダメージ追加（小）
5	ミュラ温泉水	赤	0	ヴィラント山				毎日	疲労度を4減らす
6	黄金色の岩	赤	0	ヴィラント山				毎日	
7	吸血のキバ	赤	0	エルフィン洞窟				毎日	
8	月の実	赤	0	東の大地				毎日	
9	星のかけら	赤	0	エアフォルクの塔				毎日	
10	地底湖の溜まり	赤	0	エルフィン洞窟				6～11月	
11	猫目石の原石	赤	0						
12	クラフト	赤	1	ニューズ×2	3	0.6	6	乳鉢	ダメージ追加（小）
13	中和剤（赤）	赤	1	カノーネ岩×1	1	0.4	6		
14	燃える砂	赤	1	カノーネ岩×1	1	0.5	6	乳鉢	
15	ブルートボーラ	赤	2	吸血のキバ×1コウモリの羽×1　中和剤（赤）×1	15	2.6	14	乳鉢	ダメージ追加（中）、HP回復（中）
16	ロウ	赤	2	ハチの巣×1　燃える砂×1　中和剤（緑）×1	4	0.6	6	遠心分離器	
17	月の粉	赤	2	月の実×2	6	0.6	6	乳鉢	
18	星の砂	赤	2	星のかけら×2	3	5.0	12	遠心分離器	ダメージ追加（小）
19	フラム	赤	3	燃える砂×2　ロウ×1	4	0.7	8	乳鉢	ダメージ追加（中）
20	リボン	赤	3	猫目石×1　国宝虫の糸×4　中和剤（赤）×1	17	3.0	0	細工道具	す速さダウン
21	メガクラフト	赤	4	クラフト×4	6	1.1	12	天秤	ダメージ追加（中）
22	悪魔の息吹	赤	4	黄金色の岩×2　ケムイタケ×2　中和剤（赤）×1	15	2.5	18	乳鉢	ダメージ追加（小）
23	運命の星	赤	4	星のかけら×3　コウモリの羽×2　中和剤（赤）×2	15	3.0	18	アタノール、ふいご	ダメージ追加（小）
24	液化溶剤	赤	4	地底湖の溜まり×3　ロウ×3	7	1.2	20	ろ過器、ガラス器具	
25	猫目石	赤	4	猫目石の原石×2　研磨剤×3　中和剤（赤）×1	6	2.0	18		攻撃力アップ、防御力ダウン
26	コメート	赤	5	コメート原石×2　研磨剤×3　中和剤（赤）×1	21	10.0	24		
27	月のペンダント	赤	5	月の粉×2　猫目石×1	20	3.2	20	ルーペ、細工道具	最大MPアップ
28	星のネックレス	赤	5	星の砂×2　コメート×1	20	3.2	20	ルーペ、細工道具	最大HPアップ
29	晴天の炎	赤	5	ロウ×2　国宝虫の糸×1　燃える砂×2　中和剤（赤）×1	20	1.7	14	アタノール	ダメージ追加（小）
30	メガフラム	赤	6	フラム×2　燃える砂×3　ロウ×1	16	9.0	24	天秤	ダメージ追加（大）
31	黒水晶	赤	6	産業廃棄物Ｄ×1　ガラスの素×3　吸血のキバ×1	40	5.5	23	やっとこ、ふいご	ダメージ追加（中）
32	太陽のブローチ	赤	6	月のペンダント×1　星のネックレス×1	26	6.1	20	ルーペ、細工道具	最大HP、最大MPアップ
33	虹色の聖水	赤	6	液化溶剤×1　コメート×1	16	6.0	26	遠心分離器、ガラス器具	
34	罪と罰の炎	赤	7	チーズケーキ×5　虹色の聖水×2　生きてるゴミ箱×1　中和剤（緑）×6	80	25.0	32	アタノール、細工道具	
35	ロウのパン/手のひらダル	赤	0						
36	ねりフラム/秘密のロケット	赤	0						
37	世界霊魂	青	0						
38	アルテナの紋章	青	0						防御力アップ
39	ゼグラス草	青	0						
40	ヘーベル湖の水	青	0	ヘーベル湖				毎日	疲労度を1減らす
41	ミスティカ	青	0	ヘーベル湖				毎日	MPを3回復する
42	ローレライの鱗	青	0						攻撃力アップ、す速さダウン
43	宝石草のタネ	青	0	東の大地				9～11月	
44	ミスティカの葉	青	1	ミスティカ×2　ぷにぷに玉×1　中和剤（緑）×1	3	0.6	10		MPを45回復する
45	蒸留水	青	1	ヘーベル湖の水×2	1	0.3	6	ろ過器	
46	中和剤（青）	青	1	ヘーベル湖の水×1	1	0.2	8		
47	魅了の粉	青	1	ローレライの鱗×1	4	0.5	12	乳鉢	ダメージ追加（小）
48	アルテナの水	青	2	蒸留水×3　ほうれん草×1　中和剤（緑）×1	4	0.6	8	ろ過器、乳鉢	HP回復（中）/HPを55回復する
49	栄養剤	青	2	蒸留水×2　オニワライタケ×2　中和剤（青）×1	8	1.0	12	ろ過器	疲労度を45減らす
50	精霊の光球	青	2	雨雲の石×1　蒸留水×1　中和剤（青）×1	6	1.0	14		ダメージ追加（小）
51	リペアミン	青	3	栄養剤×1　ニンニク×1　中和剤（青）×1	14	2.3	18	乳鉢、ガラス器具	HP、MP回復（小）/HPとMPを60回復する
52	忘れ薬	青	3	ガッシュの薬湯×2　安眠香×2　魔法の草×4　中和剤（緑）×4	40	10.0	20	乳鉢、ガラス器具	
53	解毒剤	青	3	お酒の木の樹液×2　ヘーベル湖の水×1　中和剤（緑）×1	3	0.7	8	乳鉢、ガラス器具	HP、MP、疲労回復（中）/HPとMPと疲労度を15回復
54	世界霊魂液	青	3	世界霊魂×2　蒸留水×2	20	1.3	20	アタノール、ふいご	
55	アルテナの傷薬	青	4	アルテナの水×2　シャリオ油×3　栄養剤×2　中和剤（緑）×1	10	4.0	18	遠心分離器、乳鉢	HP回復（大）/HPを120回復する
56	ヴァッサリング	青	4	アルテナの水×8　宝石草のタネ×1	31	5.1	24	アタノール、ガラス器具	防御力、最大HPアップ
57	急速冷却剤	青	4	しびれ薬×3　マヒロン×3　アルテナの水×2　中和剤（青）×2	16	2.8	20	天秤、ランプ	
58	君しか見えない	青	4	魅了の粉×3　しびれ薬×1　中和剤（青）×1	22	5.4	21	乳鉢、ガラス器具	ダメージ追加（中）
59	神々のいかづち	青	4	精霊の光球×1　研磨剤×1　中和剤（青）×1	8	4.0	22		ダメージ追加（大）
60	不思議な光球	青	4	精霊の光球×1	18	3.8	21		ダメージ追加（中）、HP回復（中）/HPを60回復する
61	魔法トンカチ	青	4	うに×5　ローレライの鱗×3　中和剤（緑）×1	14	2.1	12	トンカチ、細工道具	ダメージ追加（中）、MP回復（中）/MPを30回復する
62	ゲヌーク壷	青	5	雨雲の石×4　鍾乳石×3　ローレライの鱗×2　中和剤（青）×2	20	8.0	20	ランプ、ふいご	
63	ペンダント	青	5	宝石草のタネ×1　ローレライの鱗×3　中和剤（青）×2	14	7.7	21	ルーペ、細工道具	幸運アップ、素早さダウン
64	ミスティカティ	青	5	ミスティカの葉×1　ガッシュの木炭×2　蒸留水×3　中和剤（青）×2	16	0.2	18	ろ過器	MPを150回復する
65	神々の石像	青	5	神々のいかづち×2	26	4.0	24	細工道具、ルーペ	ダメージ追加（大）
66	暗黒水	青	6	産業廃棄物Ｃ×3　ヘーベル湖の水×3	2	1.2	4	ガラス器具	???/何が起こるかわからない
67	特効薬	青	6	ミスティカティ×1　アルテナの水×1　栄養剤×1　解毒剤×1	30	6.4	21	天秤、乳鉢	HP回復（大）/HPを180回復する
68	エリキシル剤	青	7	ミスティカティ×2　アルテナの傷薬×2　ガッシュの木炭×3　中和剤（青）×3	30	12.0	30	遠心分離器、天秤	HP、MP完全回復/HPとMPを完全回復する
69	精霊のなみだ	青	7	世界霊魂液×2	38	9.0	24	ろ過器、遠心分離器	
70	氷	青	7	急速冷却剤×3　蒸留水×2　浄化炭×3　中和剤（青）×3	60	1.0	35	ガラス器具	
71	サッチュウザイ/中和剤（黒）	青	0						
72	ピコッシュ/招きの玉	青	0						
73	ドライフラワー/ズフタフ槍のお香	青	0						
74	うに	緑	0	近くの森				毎日	ダメージ追加（小）

図鑑No.	アイテム名	属性	アイテムレベル	材料/採取可能場所	調合MP	調合日数	目標レベル	必要器具/採取可能日	装備効果/使用効果
75	オニワライタケ	緑	0	近くの森				毎日	
76	お酒の木の樹液	緑	0	東の大地				毎日	
77	シャリオミルク	緑	0	エアフォルクの搭				毎日	HP回復（小）/HPを22回復する
78	ズユース草	緑	0	近くの森、ヘーベル湖				毎日	
79	ドンケルハイト	緑	0	近くの森				6月18日のみ	
80	ハチの巣	緑	0	エアフォルクの搭 、メディアの森・ヘウレンの森				毎日	
81	ぷにぷに玉	緑	0	ヘーベル湖、エアフォルクの搭				毎日	
82	ほうれん草	緑	0						HP回復（小）/HPを15回復する
83	幸福のぶどう	緑	0	東の大地				9～2月	
84	四つ葉の詰め草	緑	0						
85	祝福のワイン	緑	0						疲労度を5減らす
86	竹	緑	0	メディアの森・ヘウレンの森				毎日	
87	魔法の草	緑	0	近くの森、ヘーベル湖				毎日	
88	シャリオ油	緑	1	シャリオミルク×1	1	0.3	8	遠心分離器	
89	ハチミツ	緑	1	ハチの巣×2	1	0.3	7	遠心分離器	疲労度を15減らす
90	中和剤（緑）	緑	1	魔法の草×1	1	0.2	6		
91	粉ミルク	緑	1	シャリオミルク×2　ぷにぷに玉×1	3	0.5	8	ガラス器具	HP回復（小）/HPを30回復する
92	お酒のもと	緑	2	お酒の木の樹液×2	2	0.5	7	遠心分離器	疲労度を8減らす
93	カステラ	緑	2	魔法の草×2　ハチミツ×2　粉ミルク×2	5	1.4	6	乳鉢、ランプ	HP回復（中）/HPを45回復する
94	シャリオチーズ	緑	2	シャリオミルク×2	4	0.7	8	遠心分離器、ろ過器	HP回復（小）/HPを35回復する
95	幸福のワイン	緑	2	幸福のぶどう×4	4	1.8	8	乳鉢、ろ過器	疲労度を30減らす
96	ヨーグルト	緑	3	シャリオミルク×2	1	3.5	6	遠心分離器	HP回復（中）/HPを55回復する
97	植物用栄養剤	緑	3	魔法の草×3　竹×1　アルテナの水×1　中和剤（緑）×1	5	1.0	14	乳鉢	
98	乳糖	緑	3	シャリオミルク×2	7	1.8	6	遠心分離器	疲労度を30減らす
99	冒険者のお酒	緑	3	お酒のもと×2　ミスティカ×4　乳糖×1　中和剤（緑）×2	12	1.8	13	ガラス器具	疲労度を45減らす
100	チーズケーキ	緑	4	カステラ×2　シャリオチーズ×2　ヨーグルト×1　乳糖×1	20	1.0	22	アタノール、片手鍋	HP回復（大）/HPを90回復する
101	ヘビのお酒	緑	4	冒険者のお酒×1　お酒のもと×2　ヘビの抜け殻×1　中和剤（緑）×1	10	2.0	20	ガラス器具	疲労度を80減らす
102	ヨーグルリンク	緑	4	ヨーグルト×2　ゼグラス草×2　中和剤（緑）×1	2	2.4	9	ガラス器具	HPとMPを60回復する
103	生きてるナワ	緑	4	魔法の草×3　竹×1　ぷにぷに玉×1	10	2.0	18	乳鉢	
104	妖精の帽子	緑	4	四つ葉の詰め草×5　国宝虫の糸×5　中和剤（緑）×1	14	2.0	17		最大HP、最大MP、攻撃力、防御力アップ、素早さダウン
105	生きてるホウキ	緑	5	魔法の草×4　竹×2　祝福のワイン×1　生きてるナワ×1	13	4.0	20	乳鉢	
106	生きてるゴミ箱	緑	6	うに×8　研磨剤×3　祝福のワイン×1　中和剤（緑）×2	28	3.0	20	乳鉢	
107	レアチーズケーキ	緑	7	チーズケーキ×2　シャリオチーズ×4　ヨーグルト×2　乳糖×2	40	4.0	30	片手鍋	HP回復（大）/HPを150回復する
108	竹トンボ/うにLv0	緑	0						
109	長ばたき/常若のリンゴ	緑	0						
110	アルベリヒ	白	0	エルフィン洞窟、エアフォルクの搭				毎日	
111	ガッシュの枝	白	0	ストルデル滝・ストルデル川				毎日	ダメージ追加（小）
112	グラビ石	白	0	東の大地				毎日	す速さアップ、攻撃力ダウン
113	ケムイタケ	白	0	ストルデル滝·ストルデル川				毎日	ダメージ追加（小）
114	コウモリの羽	白	0						
115	ズフタフ槍の草	白	0	ヘーベル湖、ストルデル滝・ストルデル川				毎日	ダメージ追加（小）
116	ニンニク	白	0						疲労度を5減らす
117	フェスト	白	0	ストルデル滝・ストルデル川				毎日	
118	ヘビの抜け殻	白	0	エルフィン洞窟、メディアの森・ヘウレンの森				毎日	
119	ヤドクダケ	白	0	メディアの森・ヘウレンの森				毎日	ダメージ追加（小）
120	レジエン石	白	0	ストルデル滝・ストルデル川				毎日	
121	塩	白	0						
122	国宝虫の糸	白	0						
123	砂丘の砂	白	0						
124	鍾乳石	白	0	エルフィン洞窟				毎日	
125	風乗り鳥の羽`	白	0	メディアの森・ヘウレンの森				3～5月、9～11月	
126	ガラスの素	白	1	砂丘の砂×3	3	0.6	8	遠心分離器	
127	研磨剤	白	1	フェスト×1	1	1.0	6	乳鉢	
128	ガッシュの木炭	白	2	ガッシュの枝×1　燃える砂×1　中和剤（赤）×1	4	0.4	12	ランプ	ダメージ追加（小）
129	しびれ薬	白	2	ぷにぷに玉×1　ヤドクダケ×2　中和剤（緑）×1	5	0.5	12	乳鉢	ダメージ追加（小）
130	ズフタフ槍の水	白	2	ズフタフ槍の草×2　ヘーベル湖の水×1　中和剤（青）×1	4	0.6	10	ろ過器	ダメージ追加（小）
131	雨雲の石	白	2	レジエン石×1　研磨剤×1	1	1.6	8		ダメージ追加（小）
132	ガッシュの薬湯	白	3	ミュラ温泉水×3　ガッシュの木炭×2　ニンニク×2　中和剤（赤）×2	6	0.8	14	片手鍋	ダメージ追加（小）、HP回復（小）
133	マヒロン	白	3	解毒剤×1　ガッシュの木炭×1　中和剤（青）×2	4	1.0	16		ダメージ追加（小）
134	安眠香	白	3	ズフタフ槍の水×2　ズユース草×1　乳糖×1　中和剤（緑）×1	8	0.8	10	乳鉢、ろ過器	ダメージ追加（小）
135	砂時計	白	3	砂丘の砂×3　ロウ×2　塩×2　中和剤（赤）×2	9	2.6	16	天秤	ダメージ追加（小）
136	ガラスのくし	白	4	ガラスの素×8　研磨剤×3	25	3.2	17	細工道具	攻撃力アップ、す速さダウン
137	ガラスの護符	白	4	ガラスの素×8　研磨剤×3	25	3.2	18	ルーペ	防御力アップ、す速さダウン
138	浄化炭	白	4	ガッシュの木炭×2　ゼグラス草×2　塩×2　中和剤（青）×1	12	2.5	15	ランプ、ふいご	
139	グラビ結晶	白	5	グラビ石×4　蒸留水×2　中和剤（青）×1	18	2.4	20		素早さアップ、攻撃力ダウン
140	ルフトリング	白	5	風乗り鳥の羽×1　鍾乳石×2　結界石×2　研磨剤×1	20	3.2	23	天秤、ランプ	防御力アップ、攻撃力ダウン
141	結界石	白	5	砂丘の砂×2　浄化炭×4　フェスト×2　研磨剤×1	17	3.0	16	乳鉢、ランプ	防御力アップ、攻撃力ダウン
142	逃げ足のくつ	白	5	グラビ結晶×4　四つ葉の詰め草×1　中和剤（緑）×2	22	6.5	18	トンカチ	す速さアップ
143	時の石版	白	6	コメート×1　ロウ×2　塩×3　中和剤（赤）×2	8	8.0	22	ランプ、乳鉢	ダメージ追加（絶大）
144	アロママテリア	白	7	虹色の聖水×1　黄金色の岩×1　塩×1　中和剤（赤）×1	50	20.0	30	天秤、ガラス器具	
145	戦神のバンダナ	白	7	国宝虫の糸×5　黒水晶×2　グラセン鉱石×4　中和剤（赤）×4	15	15.0	28	細工道具、トンカチ	防御力アップ、す速さアップ
146	虫取りアミ/略式雨雲の石	白	0						
147	世界に笑顔を/見ているホウキ	白	0						
148	産業廃棄物A	灰	0						
149	産業廃棄物B	灰	0						
150	産業廃棄物C	灰	0						
151	産業廃棄物D	灰	0						
152	シグザール金貨	金	0	メディアの森・ヘウレンの森				毎日	
153	身代わりの金貨	金	1	シグザール金貨×1　四つ葉の詰め草×1　コウモリの羽×2　塩×1	9	4.9	18	ランプ、ふいご	ダメージ追加（絶大）
154	金	金	8	賢者の石×1　産業廃棄物D×2	100	0.1	40	ガラス器具、アタノール	
155	賢者の石	金	8	アロママテリア×1　罪と罰の炎×1　精霊のなみだ×1　ドンケルハイト×1	99	30.0	35	ガラス器具	
156	山びこ石/小包	金	0						

NPゲーム 徹底解析

ファイアーエムブレム トラキア776

任天堂
1999年9月1日書き換え開始
価格 2,500円(税別)

プリライト版（価格6000円） デラックスパック（価格9800円） 8月28日発売

ファイアーエムブレム
トラキア776

今回の『ファイアーエムブレム トラキア776』は、仲間にすることができる全キャラクターたちを仲間にする方法と、全アイテムのデータを詳しく紹介していくぞ！さらに、敵からの経験値が2倍手に入るというモード、エリートモードのコマンドも公開する！

名前	クラス	コメント
リーフ	ロード→プリンス	言わずと知れた主人公。すべての章に出撃するので絶対に鍛えること。
フィン	ランスナイト→デュークナイト	序盤戦の要。育てていけば最終章まで主力として使うことが出来る。
エーヴェル	ソードマスター	序盤の最強キャラクター。ただし経験値はほかのキャラクターにあげること。
ハルヴァン	アクスファイター→マーシナリー	序盤に活躍するが、イマイチ成長しないので後半戦はきつい。
オーシン	アクスファイター→マーシナリー	専用武器は協力だが、ハルヴァン同様成長しにくいので後半はきつい。
ダグダ	ウォーリア	全然成長しないので経験値はほかのキャラクターに。前半の捕獲要員。
タニア	ボウファイター→スナイパー	遠距離攻撃は嬉しいが、守備が低いので中盤以降は使いにくい。
マーティ	マウンテンシーフ→ウォーリア	す速さのなさが致命的。体格が大きくて、飛行ユニットが担げないのは痛い。
ロナン	ボウファイター→スナイパー	魔力が上がりやすい弓系ユニット。2章で民家を訪ねると仲間になる。
リフィス	シーフ→シーフファイター	2章外伝で登場。捕らえたままマップクリアーすれば仲間になる。
サフィ	プリースト→ハイプリースト	2章外伝をクリアーすれば自動的に仲間にすることができる。
ブライトン	アクスナイト→グレートナイト	4章で自動的に仲間になる。幸運を伸ばせれば強力なキャラクターになる。
マチュア	ソードファイター→マーシナリー	4章で自動的に仲間になる。中盤までは主力として使える。
ラーラ	シーフ(ダンサー)→シーフファイター	4章で自動的に仲間になる。リーフ軍唯一のダンサーなので大事にしよう。
フェルグス	フリーナイト→フォレストナイト	4章で自動的に仲間になる。ナイト系ユニットではもっとも役立つ。
カリン	ペガサスライダー→ペガサスナイト	4章で自動的に仲間になる。しっかり育てれば終盤まで活躍できる。
ダルシン	アクスアーマー→ジェネラル	3章でユベルを家に送っておけば、4章外伝で仲間にできる。
アスベル	マージ→セイジ	4章外伝でリーフが話しかければ仲間になる。魔導師の主力キャラ。
ナンナ	トルバドール→パラディン	5章で自動的に仲間になる。うまく育てれば終盤でも活躍可能。
ヒックス	アクスナイト→グレートナイト	4章外伝でマフィーを助けていれば、6章の民家で仲間に出来る。
シヴァ	ソードファイター→ソードマスター	7章でサフィが話しかければ仲間になる。終盤まで主力で活躍できる。
カリオン	ソシアルナイト→パラディン	8章で自動的に仲間になる。成長が速く、最強キャラクターとして活躍できる。
セルフィナ	アーチナイト→ボウナイト	9章で自動的に仲間になる。突撃のスキルが非常に危険で使いにくい。
ケイン	ランスナイト→デュークナイト	9章で自動的に仲間になる。ここからむりに育てる必要はないキャラクター。
アルバ	ランスナイト→デュークナイト	9章で自動的に仲間になる。ランスナイトの中ではもっとも成長する。
ロベルト	アーチナイト→ボウナイト	9章で自動的に仲間になる。セルフィナよりも使い勝手が良い。

名前	クラス	コメント
フレッド	パラディン	倒されずに11章をクリアーすれば自動的に仲間になる。
オルエン	マージナイト	11章外伝でフレッドが話しかければ仲間になる。終盤まで活躍可能。
マリータ	ソードファイター→ソードマスター	12章で自動的に仲間になる。今作の最強キャラクターと言い切れる強さ。
セイラム	ロプトマージ→ダークマージ	捕獲したまま12章をクリアーすれば仲間に。唯一闇系の魔導書を使える。
パーン	シーフファイター	12章外伝で、セイラム、リフィス、ラーラのいずれかで話しかければ仲間になる。
ティナ	プリースト→ハイプリースト	12章外伝で、サフィで話しかければ仲間になる。シーフの杖を唯一使えるキャラクター。
トルード	ソードファイター→ソードマスター	捕獲したまま12外伝をクリアーすれば仲間になる。シヴァと並んで強力なキャラクター。
グレイド	デュークナイト	13章をクリアーすれば自動的に仲間になる。とくに育てる必要はない。
ディーン	ドラゴンナイト	14章で自動的に仲間になる。高い能力を維持すれば、終盤でも活躍できる。
エダ	ドラゴンライダー→ドラゴンナイト	14章で自動的に仲間になる。育てればディーンよりも強くなれる。
ホメロス	バード→セージ	14章でナンナが民家を訪れれば仲間になる。主力になれる魔導師キャラクター。
リノアン	シスター→セイジ	14章で自動的に仲間になる。成長すれば最強クラスの魔導師になれる。
ラルフ	マーシナリー	15章で自動的に仲間になる。あまり成長しないので後半はベンチ入り。
イリオス	マージナイト	16章西で、オルエンが仲間にいない場合カリンが話しかければ仲間になる。
スルーフ	プリースト→ハイプリースト	16章西でリーフが民家を訪問すれば仲間になる。育てれば使えるキャラクター。
サラ	シスター→セイジ	16章東でリーフが話しかければ仲間になる。キアが使える唯一のキャラクター。
ミランダ	マージ→マージナイト	16章東の僧院の入り口にリーフを待機させれば仲間になる。育てば強いキャラクターになる。
シャナム	ソードマスター	16章東でホメロスが話しかければ仲間に。買い物要員としてのみ使おう。
ミーシャ	ペガサスナイト	17章西でカリンで話しかけた後、捕獲したままマップクリアーすれば仲間になる。
ゼーベイア	ジェネラル	18章でリーフが話しかければ仲間になる。移動を補えれば強いキャラクター。
アマルダ	パラディン	19章でスルーフが話しかけると仲間になる。ムリに育てる必要はない。
コノモール	パラディン	19章でミランダが話しかければ仲間になる。こいつも育てなくていい。
デルムッド	フォレストナイト	21章でナンナが生存していれば自動的に仲間にすることができる。
セティ	セイジ	23章でリーフが話しかければ仲間に。頼りになる魔導師キャラクター。
サイアス	ハイプリースト	23章で子供を全員救出し、セティを仲間せずにクリアーすれば仲間になる。
ガルザス	マーシナリー	24章でマリータが話しかければ仲間になる。ラストまで活躍できる。

武器

名前	価格	回数	属性	命中	威力	必殺	射程	重さ	備考
壊れた剣	200	—	剣E	0	0	0	1	20	壊れた剣
毒の剣	—	40	剣E	60	3	0	1	6	敵専用　相手に毒を与える
細身の剣	2600	30	剣E	100	3	5	1	2	威力は小さいが扱いやすい剣
鉄の剣	2200	40	剣E	70	6	0	1	6	ありふれた剣
ショートソード	1000	40	剣E	75	6	0	1	8	ありふれた剣
エリートの剣	5800	40	剣E	65	9	0	1	9	守備＋5。エリート
鋼の剣	2900	30	剣D	65	9	0	1	11	少し威力の大きい剣
ロングソード	1400	30	剣D	65	10	0	1	12	少し威力の大きい剣
レイピア	1000	20	剣C	90	4	10	1	3	アーマー系／ナイト系に特効
キルソード	3800	30	剣C	80	9	30	1	7	必殺の剣
鉄の大剣	2000	30	剣C	55	12	0	1	15	扱いづらいが威力は大きい剣
王者の剣	—	60	剣C	70	13	20	1	10	2回攻撃　カリスマ
炎の剣	8200	40	剣B	70	9	0	1～2	9	ファイアーの間接攻撃可　魔力＋5
雷の剣	8200	40	剣B	70	9	0	1～2	9	サンダーの間接攻撃可　技＋5
風の剣	8200	40	剣B	70	9	0	1～2	9	ウインドの間接攻撃可　速さ＋5
アーマーキラー	4400	30	剣B	60	10	0	1	12	アーマー系に特効
銀の剣	4200	20	剣B	75	14	0	1	8	高価だが威力は大きい剣
勇者の剣	—	60	剣B	75	15	0	1	14	2回攻撃
グレートソード	2000	20	剣B	55	15	0	1	16	扱いづらいが威力は大きい剣
スリープの剣	2000	10	剣A	55	8	0	1	20	相手を眠らせる
バサークの剣	3000	10	剣A	55	8	0	1	20	相手を混乱させる
マスターソード	4200	20	剣A	60	14	10	1	15	2回攻撃
暗黒の剣	—	60	剣★	70	11	20	1	6	2回攻撃　見切り
マリータの剣	—	60	剣★	70	11	20	1	6	マリータ専用。2回攻撃。見切り
光の剣	—	60	剣★	80	12	0	1～2	10	リーフ専用。ライトニングの間接攻撃可。使うとHPを全回復　幸運＋10
大地の剣	—	60	剣★	80	12	0	1～2	9	ナンナ専用。リザイアの間接攻撃可
ロプトの剣	—	60	剣★	70	15	0	1	20	敵専用。相手の攻撃力半減。魔力＋20
ブラギの剣	—	60	剣★	70	15	0	1	12	リーフ専用。アーマー系に特効。ロプトの剣の力を封じる
ベオの剣	—	60	剣★	70	16	30	1	13	デルムッド／フェルグス専用。待ち伏せ／怒り
聖なる剣	—	60	剣★	65	17	20	1	11	オルエン専用。2回攻撃。ナイト系に特効。魔力＋10。祈り

名前	価格	回数	属性	命中	威力	必殺	射程	重さ	備考
壊れた槍	200	—	槍E	0	0	0	1	15	壊れた槍
毒の槍	—	25	槍E	70	4	0	1	9	敵専用　相手に毒を与える
細身の槍	2000	20	槍E	100	4	5	1	6	威力は小さいが扱いやすい槍
ショートランス	800	20	槍E	70	5	0	1	8	ありふれた槍
鉄の槍	2200	40	槍E	70	7	0	1	9	ありふれた槍
手槍	1200	20	槍D	50	6	0	1～2	12	投げ槍
鋼の槍	3200	30	槍D	65	10	0	1	13	少し威力の大きい槍
ロングランス	1400	20	槍D	65	11	0	1	15	少し威力の大きい槍
グレートランス	2200	20	槍C	60	18	0	1	18	扱いづらいが威力の大きい槍
キラーランス	3000	20	槍B	80	12	30	1	10	必殺の槍
ナイトキラー	3000	20	槍B	60	14	0	1	13	ナイト系に特効
銀の槍	4000	20	槍B	75	15	0	1	13	高価だが威力の大きい槍
マスターランス	3400	20	槍A	55	14	0	1～2	16	2回攻撃
勇者の槍	—	60	槍★	70	13	10	1	9	フィン専用。2回攻撃。幸運＋10
ドラゴンランス	—	60	槍★	65	16	0	1	12	ディーン専用。2回攻撃。待ち伏せ

名前	価格	回数	属性	命中	威力	必殺	射程	重さ	備考
壊れた斧	200	—	斧E	0	0	0	1	20	壊れた斧
毒の斧	—	30	斧E	65	6	0	1	10	敵専用　相手に毒を与える
鉄の斧	1100	30	斧E	65	9	0	1	10	ありふれた斧
デビルアクス	1200	20	斧E	50	20	0	1	20	呪われた斧。幸運が低いと自分にダメージ
手斧	1000	20	斧D	45	6	0	1～2	12	投げ斧
鋼の斧	1700	25	斧D	55	13	0	1	15	少し威力の大きい斧
勇者の斧	—	60	斧D	70	14	0	1	12	2回攻撃
ハンマー	1200	20	斧C	50	12	0	1	18	アーマー系に特効
キラーアクス	2000	20	斧C	55	12	30	1	10	必殺の斧
ポールアクス	2200	20	斧C	60	15	0	1	17	ナイト系に特効
バトルアクス	1000	20	斧B	60	13	10	1	14	扱いづらいが威力は大きい斧
マスターアクス	3200	20	斧B	55	15	0	1～2	16	2回攻撃
銀の斧	4200	20	斧B	75	15	0	1	12	高価だが威力は大きい斧
プージ	—	60	斧★	80	10	30	1～2	9	オーシン専用。投げ斧

名前	価格	回数	属性	命中	威力	必殺	射程	重さ	備考
壊れた弓	200	—	弓E	0	0	0	2	12	壊れた弓
毒の弓	—	40	弓E	55	4	0	2	6	飛行系に特効。相手に毒を与える
ショートボウ	800	20	弓E	75	5	0	2	6	飛行系に特効。扱いやすい弓
鉄の弓	2200	40	弓E	65	7	0	2	6	飛行系に特効。ありふれた弓
鋼の弓	3200	30	弓D	60	10	0	2	12	飛行系に特効。少し威力のある弓
ロングボウ	1400	20	弓D	65	10	0	2	16	飛行系に特効。扱いやすい弓
グレートボウ	2200	20	弓C	55	18	0	2	16	飛行系に特効。重いが威力の大きい弓
キラーボウ	3200	20	弓B	70	11	30	2	9	飛行系に特効。必殺の弓
勇者の弓	—	60	弓B	95	14	20	2	10	飛行系に特効。2回攻撃
銀の弓	4000	20	弓B	70	15	0	2	9	飛行系に特効。威力の大きい弓
マスターボウ	3000	20	弓A	65	13	0	2	14	飛行系に特効。2回攻撃
ポイズンアーチ	—	10	弓★	55	10	0	3～10	20	飛行系に特効。敵専用　相手に毒を与える
ロングアーチ	2200	10	弓★	75	15	0	3～10	20	飛行系に特効。敵専用
アイアンアーチ	4200	10	弓★	75	20	0	3～15	20	飛行系に特効。敵専用　射程が長い

魔道書

名前	価格	回数	属性	命中	威力	必殺	射程	重さ	備考
消えた魔導書	200	—	—	—	—	—	—	—	消えた魔導書
ファイアー	2200	20	炎E	70	5	0	1～2	4	炎の魔法
エルファイアー	3200	20	炎C	60	11	0	1～2	7	炎の魔法。少し威力が大きい
メティオ	2200	5	炎A	70	9	0	3～10	20	炎の魔法。射程が長い
サンダー	3200	30	雷E	60	7	5	1～2	5	雷の魔法
トロン	2200	10	雷A	70	18	20	1～2	9	雷の魔法。威力が大きい
ダイムサンダ	—	60	雷★	70	15	10	1～2	12	オルエン／ラインハルト専用。雷の魔法。2回攻撃
サンダーストーム	2200	5	雷A	70	10	20	3～10	20	雷の魔法。射程が長い
ウインド	2200	20	風D	90	6	10	1～2	1	風の魔法。飛行系に特効
トルネード	2200	10	風A	80	18	0	1～2	10	風の魔法。飛行系に特効
グラフカリバー	—	40	風★	100	13	40	1～2	3	アスベル専用。風の魔法。飛行系に特効
フォルセティ	—	50	風★	90	20	30	1～2	6	セティ専用。風の魔法。飛行系に特効。技＋20　速さ＋20
ブリザード	2200	5	風A	70	9	0	3～10	20	風の魔法。射程が長い。相手を眠らせる
ライトニング	3200	20	光E	75	9	20	1～2	6	光の魔法
リザイア	6200	60	光B	65	12	0	1～2	12	光の魔法。与えたダメージ分、自分のHPが回復
ヨツムンガンド	2200	20	闇C	70	14	10	1～2	12	闇の魔法。相手に毒を与える(敵使用時のみ)
ヘル	—	3	闇★	60	—	0	1～2	20	闇の魔法。相手のHPを1にする
ストーン	—	5	闇A	100	1	0	3～10	20	ベルド専用。闇の魔法。相手を石化させる
ポイズン	—	3	闇A	70	8	0	3～10	20	闇の魔法。敵専用。相手に毒を与える。射程が長い
フェンリル	2200	5	闇A	80	18	0	3～10	20	闇の魔法。射程が長い

杖

名前	価格	回数	属性	射程	重さ	経験値	疲労度	備考
壊れた杖	200	—	—	—	—	—	—	壊れた杖
ライブ	2200	20	杖E	1	4	15	1	仲間1人のHPを回復する
リライブ	2300	15	杖D	1	6	17	2	仲間1人のHPを多く回復する
トーチ	2200	5	杖D	—	6	30	2	周りを明るくする。1ターンごとに効果は減少
リカバー	2200	10	杖C	1	8	20	3	仲間1人のHPを完全に回復する
レスト	3200	5	杖C	1	8	40	3	仲間1人の毒、沈黙、混乱状態を回復する
Mアップ	2200	5	杖C	1	8	30	3	仲間1人の魔力を7ポイント上げる。1ターンごとに効果は減少
リブロー	1700	5	杖C	∞	8	25	3	マップ上の仲間1人にライブをかける
スリープ	1700	3	杖C	∞	8	35	3	自分より魔力が低い敵1人を眠らせる。玉座と門の敵には使えない
リザーブ	1700	3	杖B	∞	9	35	4	仲間全員にライブをかける
レスキュー	2000	3	杖B	∞	7	40	4	マップ上の仲間1人を側に引き寄せる
サイレス	1400	3	杖B	∞	9	30	4	自分より魔力が低い敵1人の魔法を封じる。玉座と門の敵には使えない
ワープ	2000	3	杖A	1	8	40	5	仲間1人を任意の場所にワープさせる
バサーク	2000	3	杖A	∞	10	40	5	自分より魔力が低い敵1人を混乱させる。玉座と門の敵には使えない
リワープ	1200	5	杖A	—	6	20	5	使用者自身が任意の場所にワープする
リペア	—	5	杖★	1	6	30	5	サフィ専用。武器を修理する
キア	—	5	杖★	1	7	30	5	サラ専用。仲間1人の石化状態を回復する
アンロック	—	3	杖★	∞	5	30	5	ティナ専用。離れた場所の扉を開けたり、宝箱の中身を手に入れる
シーフ	—	4	杖★	∞	5	30	5	ティナ専用。自分より魔力が低い敵1人からアイテムを1点盗む

アイテム

名前	価格	回数	備考
ラックリング	8000	1	幸運を3上げる
ライブリング	8000	1	最大HPを7上げる
スピードリング	8000	1	速さを3上げる
マジックリング	8000	1	魔力を2上げる
パワーリング	8000	1	力を3上げる
ボディリング	8000	1	体格を3上げる
シールドリング	8000	1	守備を2上げる
スキルリング	8000	1	技を3上げる
レッグリング	8000	1	移動力を2上げる

名前	価格	回数	備考
ナイトプルフ	8000	1	クラスチェンジアイテム
宝の鍵	6000	20	宝箱を開ける鍵
扉の鍵	500	1	扉を開ける鍵
跳ね橋の鍵	500	1	跳ね橋を下ろす鍵
盗賊の鍵	3000	30	シーフ専用。すべての鍵として使える
Sドリンク	5000	1	疲労度を0にする。出撃時に所持していれば自動的に使用
傷薬	600	3	HPを完全に回復する
聖水	1000	1	魔力を7上げる。1ターンごとに効果は減る
たいまつ	500	1	周りを明るくする。1ターンごとに効果は減る
毒消し	1500	3	ポイズン状態を治す
メンバーカード	—	★	秘密の店での買い物が可能になる

名前	備考
オードの書	剣聖オードの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
バルドの書	聖戦士バルドの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ヘズルの書	黒騎士ヘズルの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ダインの書	竜騎士ダインの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ノヴァの書	槍騎士ノヴァの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ネールの書	斧戦士ネールの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ウルの書	弓使いウルの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
トードの書	魔法騎士トードの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ファラの書	魔法戦士ファラの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
セティの書	風使いセティの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ブラギの書	大司祭ブラギの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる
ヘイムの書	聖者ヘイムの書物の切れ端。戦闘時に相手の必殺率を0にする。レベルアップ時の成長率を変化させる

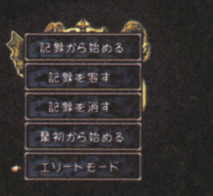
名前	価格	回数	備考
エリートM	8000	1	エリートのスキルを覚える
突撃M	8000	1	突撃のスキルを覚える
待ち伏せM	8000	1	待ち伏せのスキルを覚える
怒りM	8000	1	怒りのスキルを覚える
連続M	8000	1	連続のスキルを覚える
見切りM	8000	1	見切りのスキルを覚える
太陽M	8000	1	太陽剣のスキルを覚える
月光M	8000	1	月光剣のスキルを覚える

聖戦士の書 所持効果

	MHP	力	魔力	技	速さ	幸運	守備	体格	移動
オードの書	—	—	—	＋30%	—	—	—	—	—
バルドの書	＋5%	＋5%	—	＋5%	＋5%	＋5%	＋5%	—	—
ヘズルの書	＋30%	＋10%	—	—	—	−10%	—	—	—
ダインの書	—	＋5%	—	—	−10%	—	＋30%	—	＋5%
ノヴァの書	—	＋30%	−10%	—	＋10%	−5%	＋5%	—	—
ネールの書	＋10%	＋10%	—	−10%	—	—	＋10%	＋10%	—
ウルの書	—	—	—	＋10%	＋10%	＋10%	—	—	—
トードの書	＋5%	＋5%	＋5%	＋10%	—	＋5%	—	—	—
ファラの書	—	＋5%	＋5%	＋10%	＋10%	—	—	—	—
セティの書	−10%	—	＋10%	—	＋30%	—	—	—	—
ブラギの書	—	−10%	＋10%	—	—	＋30%	—	—	—
ヘイムの書	—	—	＋30%	—	—	＋10%	−10%	—	—

これで誰でもクリアー可能!? エリートコマンド公開

このエリートコマンドは、戦闘で手に入る経験値がすべて2倍になるという、夢のようなモード。とくに、『トラキア』は疲労度があるため、経験値稼ぎがしにくくなり難易度が高くなった。このモードはなんともウレシイ限りだ。やりかたは、“最初から始める”を選んだあとのファイル選択画面の状態で、十字キーを右左右左右左右右と入力。成功なら効果音が鳴るぞ。それから、キャンセルボタンで画面を戻すと“エリートモード”の選択肢が新しく追加されているのだ！



次の日、テレタビーランドにまた巨人がやってきました。

巨人は前より少し大きくて、赤い色をしていました。

テレタビーズは、大喜びではしゃいでいます。

ポーは、巨人が自分と同じ赤なので、嬉しくなってスクーターで走り回ります。

"Big Hug"

といって近づくと、今度は、ドシーンとみんな踏みつぶされてしまいました。

日が沈むころには、巨人はすべてを破壊しましたとさ。

（この話は、あくまでも筆者の妄想であり、実際のテレタビーズとは、何の関係もありません。）



伊藤桂司（いとう・けいじ）一九五八年 東京生まれ。四十二歳。
UFG（Unidentified Flying Graphics）主宰。
'99年は、4作目の作品集「MOTORWAY」（青心社）をリリース、サントリー続のほほん茶ポスターのイラストレーションも手がけた。また、ブックレーベル"SKYLAB"を発足させた。

ドシン・ミーツ・テレタビーズ♥♥♥

Over the hills and far away…………

文　伊藤桂司
絵　ララスー・プーポ・ラボ

ある日、テレタビーランドに巨人がやってきました。

テレタビーズは、大喜びではしゃいでいます。

特にラーラは、巨人が自分と同じ黄色なので、嬉しくなって得意の歌を歌います。

みんなで"Eh-Oh!"といって近づくと、巨人は優しくだっこしてくれました。

"Again,Again" "Again,Again"

何度も何度も、日が沈むまでかわりばんこにだっこしてもらいました。



ポケモンシェルター

ポケモンカルチャー最前線

2000年問題をボーッとしている間にのりきったポケモンシェルターは、のりこえるべきあらたなるハードルを模索中。しかしながらすべてのポケモンファンのパラダイスであることにかわりはない。

おせち料理にあきあきしたある日、我々はなにげなく立ち寄ったスーパーで驚くべき光景に出くわした。"ポケモンコーナー"と名づけられたその一角には、さまざまなポケモンがプリントされたグッズが、ところ狭しと並べられているではないか！　しかも商品ジャンルは食品から生活雑貨品にいたるまで、ありとあらゆるモノがそろっている。その光景を前に「もしかして、ポケモングッズだけで生きていけるんじゃないの？」単純にそう考えてしまう"素直"なおつむを誰が責めることができよう。しかもそのまま新企画『人はポケモンだけで生きていけるか？』が誕生するのは運命とすらいえる。その栄えある第1回は"食品"、『ポケモンを（ハラいっぱい）食べよう！』に決定した。もちろん会議では満場一致だったことは言うまでもない。



1



2



3

Today's Special

2000年を迎えたポケモンシェルターの新機軸、『人はポケモンだけで生きていけるか？』。栄えある第1回はひたすら食べることにした。

1　寒い日においしいミルクココア。温めると人気ポケモンの絵が浮きでてくる、でるでるシールがついてくるぞ。冷ませばまた消えるから、くり返し遊べるよ。カップに貼って楽しむのがオススメ。『ポケモンミルクココア』120円（税別）発売元：明治製菓

2　牛乳好きなヒト〜！　ハイ、コーヒー牛乳のほうが好きなヒト！　ハ〜イ↑　いちご牛乳はもっと好きなヒト！　ハイっ！　ハ〜イ↑↑↑　そうでしょうそうでしょう。ってことでみんな大好きなスイ〜トなフレーバ乳飲料にポケモンがつきました。お値段はそのままなのでポケモンがついたぶんおトクですね。『明治いちごポケットモンスター』、『コーヒーポケットモンスター』各110円（税別）発売元：明治乳業

3　グレープもオレンジも果汁が30パーセントだから、スッパすぎずにとってもおいしい。ビタミンAやCが豊富にふくまれているので健康にもバッチリ！　パッケージにはチコリータやレディバなど『ポケモン金・銀』で登場した新種のポケモンがプリントされているよ。おまけについてくる"オリジナルポケモンメタルコイン"は150種類以上用意されている。『グレープ30（ポケットモンスター）』、『オレンジ30（ポケットモンスター）』各110円（税別）発売元：明治乳業

4　オレンジ味の棒つきキャンディーとレモン味の弾けるキャンディーが入っている、少し変わった組み合わせ。袋に入っているはじけるキャンディーをなめた棒つきキャンディーにくっつけて楽しもう。棒つきのポケモンキャンディーは全部で7種類ある。『ポケパチ』60円（税別）発売元：明治製菓

5「あの、じ、じつは私……中野クンのこと前から、す、す、す、好きだったん」なんて告白のお供にピッタリ。ポケモンのカタチの手作りチョコがカンタンにできちゃう。チョコの型はピカチュウとトゲピーのセットとピカチュウとマリルのセットの2種類。パッケージ裏面の説明書きを読んで作ろうね。『手作りチョコ』120円（税別）発売元：明治製菓

6　恐るべし"ポケモン"はこんなところまで進出していたのか……。おなじみのベビーチーズやスティックチーズもポケモンに乗っ取られていたなんて。しかもベビーチーズは4個入りで食べやすい！　スティックチーズは1本で牛乳一杯分のカルシウムを含んでいるぅ？　ええやんけ。『明治ベビーチーズ　ポケットモンスター』150円（税別）、『明治スティック　ポケットモンスター』100円（税別）発売元：明治乳業

7　12袋に1つのわりあいで2倍の大きさの仲良しグミがはいっている、いわゆる当たりですな。ピカチュウがきいろいレモン味、マリルはブルーのソーダ味になっているぞ。『ピカチュウ＆マリルグミ』50円（税別）発売元：明治製菓

8　ちょっとした軽食にピッタリのミニサイズの冷凍ピザ。キッチンペーパーにのせて電子レンジにかければイイので、子どもでも自分で作れるぞ。赤、緑、黄色の3色ピーマンがカラフルにちりばめられている。おまけは自分だけのオリジナルシーンが作れる、ポケットモンスターキャラクターシールがついてくる。『ミニピザミックス　ポケットモンスター』（6枚入り）500円（税別）発売元：明治乳業

9　おなじみの"ポケモンアイス"が新しくなって登場だ。いままでの10本入りはパッケージにチコリータとワニノコが加わってリニューアル。人気のチョコレートバーは少し大きくなって100円で新登場だ。どちらも当たりクジつきオリジナルアイロンプリントがついているよ。『ポケモンアイス（チョコレートバー）』100円（税別）『ポケモンアイス（バニラ＆ストロベリー）』（10本入り）300円（税別）発売元：明治乳業

10　ポケモンをかたどったビスケット。箱にうつっているのはピッピなんだけど、ほかのポケモンはどこいったの？　おまけはスライドとして使えるピクチャーフレームがついてくる。ポケモン映画の名シーンが全部で60種類。マニアにはたまらない逸品です。『ポケモンビスケット』100円（税別）発売元：明治製菓

11　コロコロとかわいいチョコボール、なかにはビスケットが入っているよ。しかもパッケージは4種類。人気のピカチュウ、マリル、エレキッド、ヤドキングがドカ〜ンとのってるよ。おまけには角度によって絵が変わる"ズームアップシール"がついてるよ（シールは全部で24種類、集めてみよう）。『チョコスナックポケットモンスター』100円（税別）発売元：明治製菓



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23

12 直系10センチのビッグなメンコ“BIGポケメン”がついたレトルトカレー。味は“ソーセージ＆コーン入り”（緑バージョン）と“ビーフ＆コーン入り”（赤バージョン）の2種類。箱に描かれているポケモンは赤と緑それぞれ2バージョンずつあるのがうれしい。『ポケモンカレー』各130円（税別） 発売元：永谷園

13 温めなくてもおいしいから、お弁当にピッタリのカレーとクリームシチュー。食べきりサイズのレトルトパックがふたつ入って130円はおトクかもね。おまけのランチョンマットでお弁当をくるんでも楽しそうだよね。カレーは甘口と中辛の2種類。『ポケモンお弁当カレーカートン入り』『ポケモンお弁当クリームシチューカートン入り』各130円（税別） 発売元：永谷園

14 おやつの定番はなんといってもほかほかのホットケーキ！ 人気のポケモン、ピカチュウ、トゲピー、イーブイ、ゼニガメをあしらった特製のプラスチックナイフがついてくるぞ。焼きたてのアツアツを思いっきり食べちゃおう！『ポケモンホットケーキ』130円（税別） 発売元：永谷園

15 わかめとほうれんそうが入った栄養満点スープ。なぞのコンセプト“子供専用”はピカチュウかまぼこ以外にどんな要素を含むのかは、自分の舌で確かめてみましょう。指でこすると絵が浮き出てくるオリジナルカードも魅力の逸品です。4袋入り。『毎日元気ポケモンスープ』130円（税別） 発売元：永谷園※一部地域発売

16 お好み焼といえば鉄板→鉄板といえばエプロン？→エプロンといえばポケモンお好み焼！ ……完璧だ。カルシウムが牛乳3本分（600ミリグラム）も入った栄養バランス抜群のお好み焼だよ。マヨネーズでピカチュウの顔を描くのがおいしく食べるためのコツ!? 『ポケモンお好み焼』130円（税別） 発売元：永谷園

17 ♪チャ～ハンの素なら永谷園！ というくらいオススメなのがコレ。人気のポケモンキャラクターがついた“レンゲ”でせまってみました。“焼豚五目”と“かに味五目”は定番の安心メニュー。一人前ずつ切りはなせる便利な使いきりサイズがうれしい。『ポケモンチャーハンの素』各130円（税別） 発売元：永谷園

18 タマゴを入れてかき混ぜて、レンジで“チン”すればすぐに食べられるお手軽なカップケーキ。5分もあればすぐに出来ちゃうから、夜食なんかにピッタリかもね。いちご、バニラ、チョコの充実のラインアップなんだから兄弟ゲンカはしないしない。『新ポケモンふっくらカップケーキミックス』各130円（税別） 発売元：永谷園

19 地球にやさしい紙パッケージにピカチュウとマリル、トゲピーの人気3大キャラ？ がのっているよ。牛乳1.5本分のカルシウムが入って健康的だしね。おまけのキラキラシールは25種類もある充実ぶり。たまりません。『サッポロ一番 ポケモンヌードル しょうゆ味』120円（税別） 発売元：サンヨー食品

20 アタマが良くなる？ と話題になったこともある、DHAが入った魚肉ソーセージだ。保存料や着色料を使用していないので安心して召し上がれ。92種類のポケモンバトルシールは自分で技と点数を組み合わせて対戦が可能。ミラー仕上げのスペシャルシールもあるよ。『ポケットモンスターソーセージ』130円（税別） 発売元：日本水産

21 かわいいピカチュウのかまぼこが入ったお茶づけのもと。1袋に1枚入ってくる、おまけの“バラエティシール”は全部で48種類。いろいろなポケモンの属性をもじった“ひょうごシール”やカレンダーに貼って便利な“おたのしみスケジュール”など、楽しいアイテムがいっぱいなのだ。さけ味とのり味があるぞい。『ポケモンお茶づけ』各130円（税別） 発売元：永谷園

22 25種類のポケモン・ミニモデルがついた、おいし～い♥ふりかけ。おかか味とさけ味のダブルパンチで子供たちはメロメロです。ミニ・モデルは、コレクターにはたまりませんな。『ポケモンふりかけ』各130円（税別） 発売元：永谷園

23 サトシはさけ、カスミは青菜、オオキド博士はおかかが好きだって知ってた？ ゴハンにまぜてにぎるだけのおむすびの素。おまけについてくる、大迫力の“ポケモンBIGステッカー”は全60種類！ おむすび食べて集めてみようぜ！ 小袋の墨絵風のイラストもなかなかナイスですね。『ポケモンおむすび』各130円（税別） 発売元：永谷園

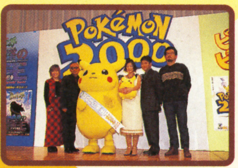
2000年夏休みポケモン映画
『結晶塔の帝王』公開決定！

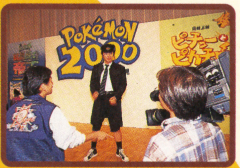
2月号でもお伝えしたとおり、去年の11月、2000年の夏休みに公開される待望のポケモン映画の記者発表がおこなわれた。現時点で明かされているストーリーは以下のとおり。舞台はおだやかな緑あふれるリゾート、グリーンフィールド。そこには両親の死により、莫大な財産と大きな館を手にした少女“ミー”が暮らしていた。物語は、彼女の父が残した奇妙な文字の記されたカードと、ナゾのポケモン“アンノーン”の出現によって展開していく。アンノーンの存在は、ミーの孤独な心に虚構の世界を生み出し、やがてその虚構は“結晶塔”となり具現化する。そして結晶塔は現実世界を侵食しはじめる。結晶世界でミーの父親としてあらわれた幻のポケモンが、ある理由によりサトシの母親を連れ去ってしまう。ミーと母親を助け出し、現実の世界を守るためにサトシとピカチュウの冒険がはじまる。

今回のゲスト声優には竹中直人、薬丸裕英、加藤あいなどをむかえいままで以上に豪華キャスト。気になる役柄は、竹中さんが幻のポケモン、加藤さんがサトシが最初に戦うトレーナーだそうだ。夏まで待ちきれないキミも、まんじりとして待つべし。



1





2



3



4

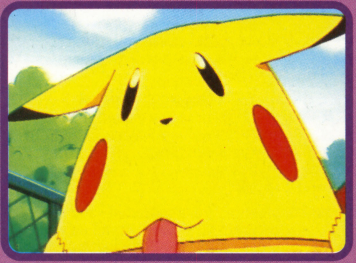
1 こ～んなに広い会場で記者発表はおこなわれました。記者のなかには外国人の姿もチラホラ。ポケモンもインターナショナルになりましたな。

2 『おはスタ』でおなじみのイマクニ？ が会場を荒らしまわっていた。男らしさについて湯山監督に質問していたよ。

3 会場にはられていたポスター。“帝王”の文字のうえにはアンノーンらしきものが……。なにを表わすのかな？

4 記者会見を受ける声優さんたち。「好きなポケモンは？」の質問に竹中さんは「サトシ！」とこたえ、まわりからツっこまれていたよ。

アニメのポケモンをつい最近見はじめた人や、キャラクターのかわいらしさしか見てこなかった人もいると思う。そんな人のために、放送されたアニメのなかから編集部が趣味と独断でセレクトしたベストストーリーを紹介しておくぞい!!



このコーナーではみんなのオススメの話を募集しているよ! 応募する人はかならず第何話のどこがオススメかを明記のうえアンケートはがきか官製はがきで送っておくれ。あて先は
〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ファミ通NP編集部『ポケモンフラッシュ』係まで

ポケモンフラッシュバック

いままで放映されたテレビアニメ版ポケットモンスターの中から見てもらいたいストーリーをピックアップ!!

ポケモンムービーがアメリカでも爆発的人気をえている今日この頃。キミたちのなかには去年の10月から始まった『ポケットモンスター金・銀』シリーズからアニメを見はじめた人や、いままでのポケモンアニメをけっこう見のがしている人もいるんじゃないかな? そんな不幸な人びとに過去の名作を知ってもらって、ポケモンのすばらしさを新たにしてもらおうじゃないか! というこのコーナー。

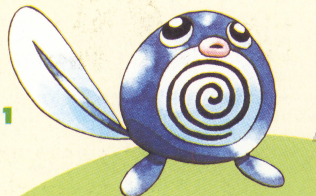
山のようにあるポケモンアニメのなかから、編集部が超ゲンセーなる審査の結果、今回はコレしかない! と自信を持ってオススメするのが第9話『ポケモンひっしょうマニュアル』なのだ。

かんたんにストーリーを説明すると、ハナダシティでふたつ目のバッヂを手に入れたサトシたちは森のなかで深いキリのため立ち往生してしまう。そこで出会うのが"ポケモンゼミナール"の生徒たち。ゲームにたびたび登場する"エリートトレーナー"のタマゴたちである。サトシたちはイジメの現場を目撃し、超エリート校へと乗りこんでゆく。この回でサトシと対決するのは初等科主席の"優等聖代(ゆうとう♥せいよ)"。性格の悪い優等生として描かれている聖代が、そのバトルによって学校では教えてくれないことの大切さや友情を学んでゆくというもの。

しか〜し! ホントの見どころはそんなとこじゃな〜い。ぺっぺっぺっ! 見どころその1、ロケット団の暗〜い過去。じつはムサシもコジローも"ポケモンゼミナール"を受験したことがあるらしい。え? 結果ですか? そりゃ受かっていればロケット団には入らないでしょう。いや、好きで入ったってハナシもありますが、「結果は聞かないでくれ」ってニャースに泣きついていました……ちなみに。そして見どころその2、"優等聖代"のカラカラと戦うピカチュウの顔! なにがそんなにスゴイかというと……ひとことで言うと"伸び"ですな。カラカラににらまれてヘロヘロになったピカチュウは変な顔で対抗するんだけど、その顔がサイコーにおかしい! それでなくても3頭身のピカチュウが1.5頭身になるくらいまで顔をひっぱる。全国1億5000万人のピカチュウファンが泣いて悲しむ? 変な顔です。

福笑いなみにおかしなピカチュウの顔をぜひ見たい人や、ピカチュウのすべてを知っておきたいピカチュウマニアは、とにかくレンタルビデオ屋さんにダッシュだぜっ!

いつも目立っているピカチュウやニャース。
でもたまにしか見かけないのに妙にイイ味だしてるポケモンがいる。
名脇役こそ真の実力の持ち主。
そんなシブ好みのポケモンファンにおくる、一世一代の晴舞台。
それこそが"麗しのポケモン"なのです。

1



2

3


麗しのポケモン

ポケモンの種類は200以上といわれている。いつも見かけるポケモン以外にお気に入りがいたってイイじゃないか。

ポケモンの魅力はなんといってもカワイイこと。つかまえて、一生懸命育てたポケモンがドンドン強くなっていくようすは、なんともいえず感動的なものです。今回はそんな親心をもっともみたしてくれそうなポケモンを紹介するよ。

「○月×日 はれ あさ、バケツのなかのおたまじゃくしに足がはえていて、びっくりした。きのうまではなかったのに、ふしぎです……」夏休みの宿題でこんなカンジの観察日記をつけたことはあるかな? 今回のポケモンは思わず観察日記をつけたくなっちゃうくらいキュートなヤツら、ニョロモ、ニョロゾ、ニョロボンのお出まし。この3匹のチャームポイントはなんと言ってもオナカのまん中でグルグルまわっている"うずまき"。内臓の一部が透けて見えているものなんだって。しかもこの"うずまき"にはちゃんと役目があるって知ってた? ニョロモがレベル16でおぼえる"さいみんじゅつ"というわざ。この"うずまき"で敵の目をまわして眠らせてしまうんだ。しかもよく観察するとわかるんだけど、"うずまき"の向きがまちまちになっている。なんでも生まれた場所によって向きがちがうらしい、赤道が関係しているという説もある。

ほぼ一生を水のなかで過ごすといわれているニョロモ3兄弟? のとくいわざは言わずと知れた"みず"タイプ。ニョロモかニョロゾでレベル50くらいまであげれば強力なわざをおぼえてくれる。筋肉の発達したニョロボンにはかくとうわざを覚えさせれば鬼に金棒だね。

1 ニョロモ(おたまポケモン)
スベスベした青い皮膚はおたまじゃくしのよう? す速さを武器に水タイプのわざで敵をやっつけよう。でもなんといってもかわいいルックスがいちばんの特徴かな。アニメだとカスミがゲットする。

2 ニョロゾ(おたまポケモン)
ニョロモの進化型でシッポはなくなっているかわりに、手がはえています。この手袋をしたように見える白い手がなんともイカス。足もずいぶん発達して、地上でも生活できるんだけどやっぱり水のなかが好きみたい。

3 ニョロボン(おたまポケモン)
オリンピックの選手もかなわないくらい泳ぎがうまいらしい。しかもクロールやバタフライが得意。ちょっぴりカエルっぽい目と、逆三角形のからだがチャームポイントだね。高さは1.3メートルとわりと大きめ。

『ポケットモンスター金・銀』は終わりましたか？
エンディングまでしっかり遊んでも
“ずかん”のコンプリートや“交換”に“対戦”と、
いつまでも楽しめるのが『ポケモン』のいいところです
モノがあふれている今の世の中では
珍しいほど長もちさんです。

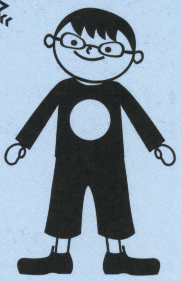
前回に引き続きゲームボーイソフト『ポケットモンスター』の人気の秘密“収集”に迫ります。でも“収集”と聞いて『仮面ライダースナック』や『ビックリマンチョコ』を思い出した人もいるのではないでしょうか？　じつは『ポケットモンスター』には少しだけカタチを変えた昔からの遊びが、凝縮されているんです。でも、その“少し”の部分に重要なキーワードが隠されています。それはいまどきの子供たちの生活や志向を捉えるうえでも有効かもしれませんよ。



大人のための ポケモン講座

第8回・いまどきの収集

講師／長尾　剛



収集の基本

　前回では、ゲームボーイソフト『ポケモン』が現代の子供の収集本能を刺激した、といった話を述べた。今回は「では具体的に『ポケモン』のどんな要素が、現代の子供に“集める対象”として大きく魅力的だったのか」について、やや深く考えてみよう。

　本来「収集」とは、眼の前にあるものをただ漫然と自分の所有にする、といった単純な行為ではない。そこには一定の「分類・整理」といった知的作業が、集める者の積極的な働きかけとしてあるのであり、そうした知的作業であればこそ「収集は楽しい」と人は感じる。

　この分類・整理の基準を決めることもまた、収集者本人の独創と模索に負うところが本来は大きいのである。たとえば絵画のコレクションと一口に言っても、特定の作家にこだわるコレクターもいれば、モチーフ（聖母像とか海の風景とか）にこだわって集めるコレクターもいる。どんな基準で自分の収集物を整理するかは集める本人の随意――というのが、収集という行為の基本である。だからこそ、収集物を「自分だけのもの」と実感出来るのであり、そこに喜びが見出せる。

　そして、この収集の基準をまったくのゼロから築き上げられる者が歴史を作る優れた科学者となれる。たとえば『昆虫記』で有名な今世紀初頭フランスの昆虫学者ファーブルの業績――昆虫のあらゆる生態を発見し、それを独自に分類整理し、学問として確立させた――なぞは、まさに“人の成し得るもっとも優れた収集”とも評せられるだろう。

エスケープゾーン

　だが『ポケモン』の場合、すでに「属性」という“分類・整理の基準”が完ぺきな形で準備されていた。これらの分類は、情報として初めから『ポケモン』に接する子供に与えられている。つまりポケモン集めをする子供は、ファーブルとは対照的に、ゲームを始める時点ですでに、「集めたポケモンを自らの工夫で分類・整理する」という知的作業の“苦労から解放されている”のである。

　おそらくはこの点に、現代の子供に『ポケモン』が受け入れられたことの大きな要因の一端がある。というのも、現代という時代はあまりにも膨大な情報の洪水の中にある。人は「それら大量の情報を分類し取捨選択するということさえ、マスコミ情報に頼る」というライフスタイルを余儀なくされている。そして子供の生活とは、じつは普遍的な一方で、大人社会以上に“時代の傾向”がストレートに響くものなのだ。すなわち現代の子供は、「物事に対し独創的な発想で働きかけ、接する工夫を自ら模索する」という“創造的作業”が不得手――というのが、いわば“時代の特徴”である。この特徴は無論、収集という子供の本能的行為においても例外ではない。

　そんな時代の中『ポケモン』というゲームは、「ならば、現代の子供の不得手な部分をあらかじめフォローしてある収集遊びを提供してやろう」というコンセプトで作られたものだった。つまり『ポケモン』とは、「分類・整理といった作業を独創しなくても済む収集」という“現代っ子にとって理想的”な遊びだったのだ。だから現代の子供は、このゲームに気軽に接せられ、気軽にのめり込めた。

　さらに、このゲームの遊びとしてバランスの優れた点は、それでも「捕らえたポケモンを育てるにあたって、限定された条件の中でなら育て方に独自の工夫が出来る（カスタマイズ出来る）」という仕組み（「技マシン」を使うなどの方法）を組み込んでいる、その配慮である。子供はこれによって、さしたる“独創の苦労”をせずに、自分だけのポケモンを手に入れられる。

　また、子供には「ポケモンは全部で151匹」という情報も与えられている。これは、いわば“収集のゴールを示してやっている”配慮である。言い換えるなら「そこまで集めれば収集は終わることが出来る」という安心感が、子供に与えられている。この点も、日々忙しい現代っ子にはありがたい。つまり『ポケモン』という遊びの本質は、「万事がお手軽に、収集本能を満足させられる」ということだった。そんなゲームに人気の出ないはずがない。

　こうした“苦労から解放してやる”という子供へのサービスを、肯定するか否定するかは、人それぞれであろう。しかし少なくとも筆者は、肯定的に見ている。というのも、今の子供は“過酷でスピーディな現代”の中で生きていかねばならず、皆疲れている。そんな中にあって、遊びにぐらい何の苦労もない気楽さを与えてやりたい。それに何より、子供とは本来、外から苦労を強制されるべき存在ではないはずだからである。



ずかんに記入される“こうげき”や“すばやさ”などの数字には個体差がある。



ファーブルの残した昆虫標本の数々。現在でもそのコレクションは残されている。



マリオゴルフ倶楽部
Mario Golf Club

Vol.3 いつでもどこでもいっしょ『マリオゴルフGB』
"Mario Golf GB" is always with you !!

スコアメイクのおもしろさを気軽に楽しむことができる『マリオゴルフGB』。しかし、最大の魅力は、何と言ってもプレイヤー自身が自由にキャラクターを育成できるという点にあるでしょう。今回は育成のノウハウを取り上げてみました。

プレイヤーの分身には4人それぞれの個性がある

4人のキャラクターの個性を把握して、長所を伸ばしてやるように育てていけば、より優秀なゴルファーにすることができるはず。まずは彼らがどんな特長を持っているのかを見ていきましょう。なお、キャラクターごとの特長は、「平均的にパラメーターを上げた場合にそういう傾向が出やすい」、というものです。育てかた次第では、まったく異なる特性を持つキャラクターになることもありますので、あくまでも目安としてください。



アゼリア◎Azeria

アゼリアは平均的な成長力を持つキャラクターです。球筋にクセがやや出やすいものの、飛距離の伸びに関してはシェリーを上回っています。初級～中級プレイヤー向けのキャラクターと言えます。

- ◎ レベルが低いときでも飛距離の伸びがかなりいい
- ○ レベルが高くなっても飛距離の伸びが比較的いい
- × ボールの高さがかなり高くなりやすい
- × 球筋にかなりくせがつきやすい
- △ コントロールが悪くなりやすい
- × ミートエリアが狭くなりやすい
- × レベルアップするのが大変

ジョー◎Joe

スタート段階ではもっとも有利なジョーですが、飛距離の伸びが大きいことを除いては、球筋にクセがつきやすいなど、つき合うのがなかなか大変なキャラクターです。ちょっと上級者向けですね。

- ◎ レベルが低いときでも飛距離の伸びがかなりいい
- ○ レベルが高くなっても飛距離の伸びが比較的いい
- × ボールの高さがかなり高くなりやすい
- × 球筋にかなりくせがつきやすい
- △ コントロールが悪くなりやすい
- × ミートエリアが狭くなりやすい
- × レベルアップするのが大変

シェリー◎Sherry

ボールをコントロールする力はピカイチで、レベルアップもキッドのつぎに早いシェリー。球筋が素直なので、初心者でも扱いやすいはず。伸びの低い飛距離を重点的に鍛えていくといいでしょう。

- × レベルが低いうちは飛距離の伸びがよくない
- × レベルが高くなっても飛距離の伸びはよくない
- ◎ ボールの高さは高くなりにくい
- ◎ 球筋にくせが非常につきにくい
- ◎ コントロールが非常にいい
- ○ ミートエリアが多少狭くなることがある
- ○ 比較的レベルアップするのが楽

キッド◎Kid

キッドは、序盤でのレベルアップに必要な経験値が少なくてすむことと、レベルが上がってからの飛距離の伸び幅が大きい点が魅力。ただし、ボールをコントロールする能力に関してはイマイチです。

- △ レベルが低いうちは飛距離の伸びはあまりよくない
- ◎ レベルが高くなると飛距離の伸びはかなりいい
- △ ボールの高さがやや高くなりやすい
- △ 球筋にくせがややつきやすい
- × コントロールが悪くなりやすい
- △ ミートエリアがやや狭くなりやすい
- ◎ かなりレベルアップしやすい

育成方法は様々ですが普通に育てるならこうやるのはいかが?

レベルアップ時には、4つあるパラメーターのうちのひとつを変更できます。64+編集部では、下の表の順で重視・強化することをオススメします。あとは、特定のパラメーターが極端に悪くならないようにしつつ、例えばボールのコントロールに自信があるなら"ミートエリア／コントロール"の強化は後回しにする、というように、各パラメーターのバランスをカバーできるかどうか、自身の技術と相談してパラメーターを上げていくといいでしょう。



➡技術でカバーしようにも、限界はあります。レベルの低いうちは飛距離を優先的に伸ばしましょう。

1	飛距離	ボールを遠くまで飛ばせると、スコアメイクもかなり楽になります。できるだけ優先的に上げていきましょう。
2	ミートエリア/コントロール	アプローチショットに自信がない人や、スイートスポットを外すことが多い人は、これを強化していくといいです。
3	持ち球	ドローやフェードなどのボールの飛びかたを理解していれば、曲がりかたが多少強くなっても大丈夫でしょう。
4	高さ	極端にボールが高くなると、強風時に苦労することも。とはいえ、優先順位はそれほど高くないと思われます。

メーカー／任天堂 価格／3,800円 ジャンル／スポーツ バッテリーバックアップ GBカラー専用 64GBパック対応



『マリオゴルフGB』での経験値ゲット方法お教えいたします!

さて、キャラクターをレベルアップさせて各パラメーターを強化するにせよ、いろいろな成長パターンを試して自分に合ったキャラクターを育成するにせよ、まずは経験値を貯めなければ話になりません。そこで、ゲーム中で経験値を得るための方法を一挙大公開! これらをうまく活用すれば、キャラクターをレベル99まで育てることも夢ではありません。最強のゴルファーの育成のために、ぜひともお役立てください!!

プレイ中のアクションで経験値ゲット!

『マリオゴルフGB』では、トレーニングモードを除く全モードにおいて、プレイ中のさまざまなアクションに対して経験値が与えられます。とくにグリーン周りからのアプローチでは、"ピンに当てる"と"チップイン"は積極的に狙いたいところです。

	マリオンクラブ	パームクラブ	デューンクラブ	リンクスクラブ	ピーチカントリー	ショートコース
バーディー	6	9	12	15	21	18
イーグル	10	15	20	25	35	−
アルバトロス	16	24	32	40	56	−
ホールインワン	20	30	40	50	70	60
"ナイスオン"が表示される	2	3	4	5	7	6
"グレイト"が表示される	2	3	4	5	7	6
ピンに当てる	4	6	8	10	14	12
60ヤード以内の距離でチップイン	6	9	12	15	21	18
60ヤード以上の距離でチップイン	8	12	16	20	28	24
20メートル以上のパットを成功させる	4	6	8	10	14	12
旗に当たる	10	15	20	25	35	30
池に落とさずに水切りショットを成功させる	10	15	20	25	35	30

マッチプレイで勝って経験値ゲット!

クラブチャンピオン4人のほかに、マリオたち3人とも戦うことができます。マッチプレイモードで挑戦しましょう。勝てば経験値がゲットできますが、マリオとワリオに関しては、さらにふたりを使えるようになります。

パッツ	40
グレース	70
ティニー	140
ジーン	200

ルイージ	50
マリオ	400
ワリオ	400

隠れキャラクターと1UPキノコで経験値をゲット!

自分が使っているキャラクター以外の3人が、コースのいろんな場所に隠れています。下の場所にいってAボタンで調べ、3人全員を見つけると、300ポイントの経験値がゲットできます。さらに、隠された1UPキノコを見つけると、レベルがひとつアップします。

【キャラクターが隠れている場所】

- キッド　リンクスクラブにある右側の大木
- シェリー　ちびっこゴルフ広場の上側にあるくぼみ
- アゼリア　パームクラブのバッティング場の右側くぼみ
- ジョー　カラスのもりゴルフコースの左側のくぼみ



⬅1UPキノコは、当然ですができるだけレベルを上げてから取ったほうがいいです。

【1UPキノコのある場所】

★マリオンクラブの支配人室の戸棚の中
★クラブ職人の小屋の戸棚の中
★ピーチ城の中庭にある、左下から2番目の植木

ドラコンとニアピンで経験値をゲット!

マッチプレイなどでの対戦時に、ラウンド中4回のチャンスがあるドラコンとニアピンですが、これらをゲットすると、その回数×対戦相手による倍率の経験値がもらえます。例えば、マリオとの対戦時にドラコンとニアピンを独占すれば、4×10=40の経験値がゲットできる、というわけです。ちなみに、表にある"その他"というのは、ストロークプレイやオルタネイト、通信対戦でのマッチプレイなどの場合を指します。

対戦相手	倍率
パッツ	×2
ルイージ	×3
グレース	×4
ティニー	×6

対戦相手	倍率
ジーン	× 8
ワリオ	× 9
マリオ	×10
その他	× 3

ミニゲームをクリアーしてスターと経験値をゲット!

フィールド上や各クラブハウスで挑戦できるさまざまなレッスン。ゲームで必要になるテクニックを身につけながら、経験値とスターをゲットすることができます。まずはスター集めから始めるといいでしょう。なお、アプローチレッスンなどでチップインもしくはホールインワンしたり、パッティング勝負でパーフェクトを達成すると、ゲットできる経験値が1.25倍(小数点以下切り捨て)になります。

プレイ中のアクションで経験値ゲット!

各クラブハウスが開催しているトーナメント戦に参加し、1〜3位に入賞してトロフィーをもらうと、経験値が入手できます。ただし、残念ながらトロフィーは一度しかもらうことができません。また、ショートコースではトーナメントは行われません。

	マリオンクラブ	パームクラブ	デューンクラブ	リンクスクラブ	ピーチカントリー
金のトロフィー	40	70	140	200	400
銀のトロフィー	20	35	70	100	200
銅のトロフィー	10	15	35	50	100

ラウンドして経験値ゲット!

ストロークモードなどで18ホールを最後まで回ると、終了時にかならず経験値がもらえます。そこでは、さらに前述した"プレイ中のアクションに対する経験値"も得ることができますから、地道に稼ぐのならこの方法がいちばんです。

マリオンクラブ	パームクラブ	デューンクラブ	リンクスクラブ	ピーチカントリー	ショートコース
10	15	20	25	35	30

『マリオゴルフ64』とのリンクで経験値をゲット!

育成中のキャラクターを、64GBパックを使って『マリオゴルフ64』に移してプレイすると、コースゲットポイントがそのまま経験値となります。経験値はキャラクターのレベルによって変化しますが、レベルが高いほうが有利です。『マリオゴルフGB』のみで地道にレベルを40まで上げ、データを初期化した『マリオゴルフ64』でプレイすれば、かなりの経験値を入手できることになります。なお、プレイの途中でリセットすると、経験値はなくなってしまうのでご注意を。

キャラクターのレベル	経験値の倍率
1〜 9	× 1
10〜19	×1.5
20〜29	× 2
30〜39	×2.5
40以上	× 3

全体的な能力に秀でたキャラクター作りというのもいいですが、思いっきりクセのあるゴルファーに育て上げ、余裕で勝利を納めていく……というのも、意外に面白いかもしれませんね。皆さんも、いろんな育てかたに挑戦してみてください。さて、来月号の『マリオゴルフ倶楽部』では、グリーン周りからのアプローチについてを取り上げます。誰もが一度はぶつかる壁、アプローチ。距離感のつかみかたからピン寄せまで、実戦に役立つ情報を満載してお届けします。さらに、2月号で募集した『第1回任天堂公式プラムカップ』の入賞者も発表します。お楽しみに!



WIZ リメイク版 でござるよ ニンともカンとも

拙者、忍者増田がお贈りする、『ウィザードリィ』のページでござる!



通算第99回

Q.『WIZでござるよ』って何? “忍者増田”って誰?
A. うーん、キミには教えられないな。

来月号でついに連載100回、めでたく最終回を迎えるぞ! ようやく終われるキッカケが……いや、何でもありません。

ウィザードリィ界 最弱 モンスターは誰だ!?

グレーターデーモンやヴァンパイアロード、ポイゾンジャイアントにワードナなど、強くてかっこいいばかりがモンスターではない! というわけで、今回は、弱く情けないモンスターの特集をしてみたいと思います。いろんな面から検証を行って、『WIZ』界最弱のモンスターを決定! 何でもいちばんは偉い! なお、エントリーは『I』~『III』のモンスターのみとさせていただきました。『V』のモンスターはあんまりメジャーじゃないし、『外伝』を入れちゃうと同じモンスターでデータが異なるという事態が起きる。そして何より最大の理由は、拙者が調べるのが面倒くさいからです。ニンともカンとも。

エントリーNo.1 バブリースライム

泡立ちながら這いずり回る液状の生物。HPは低いし、攻撃力は無に等しいし、ACは何も身につけてない裸のプレイヤーキャラクターより高い。まさに“下等な生命体”と呼ぶにふさわしいモンスターだ。いまや弱いモンスターの代表格として挙げられるスライムだが、じつは“スライムが弱い”という設定を世界で最初に使ったゲームは『ウィザードリィ』である。そして、日本でその設定を初めて使ったゲームが『ドルアーガの塔』なのだ。『ドラクエ』や『ハイドライド』じゃないんだぜ。覚えておこう。

エントリーNo.2 クリーピングコイン

魔法によって命を吹き込まれた金貨。HPはなんと1。言うまでもなく、『WIZ』界でもっともHPが低いモンスターである。低レベルで非力な戦士でも、クリーピングコインなら一撃で倒すことができるはず。しかしこのモンスターは、出現時の数が多い。さらに“仲間を呼ぶ”という特殊能力を持っているので、ボーッとしてるとアッと言うまに増殖して、そこらじゅうクリーピングコインだらけになってしまう。グループ攻撃呪文が使えるようになるまでは、少しだけ厄介なモンスターと言える。

エントリーNo.3 ファズボール

電光のように弾ける球状のモンスター。クリーピングコイン同様HPは1しかなく、おまけに敵にダメージを与えることができないので、どんな弱いパーティーでも、ファズボールに殺されるということは絶対にないのだ。しかし、ファズボールには仲間を呼ぶ能力があり、さらに呪文がまったく通用しない。これがどういうことだか、おわかりだろうか。こちらが前衛3人の攻撃しか当たらないのに、ファズボールは増え続ける。絶対に死ぬことはないけど、終わらない……という恐ろしい事態になるのだ。

俺たちゃ弱いぜヘイヘヘ~イ!



数秒後には生きてっか分かんねーぜ

エントリーNo.4 オーク

豚に似た人間型モンスター。こいつも弱い! 攻撃力はバブリースライムより少し高いが、オークの特徴はよく逃げること。とにかく臆病者で、ダンジョンで顔を合わせても、こちらが剣を振るうまえに逃走してしまうこともしばしば。弱いというより“弱虫”という言葉が世界一似合うモンスターだ。

エントリーNo.5 ディンク

謎のおじいちゃん。HPは31あり、100パーセントの確率で呪文を無効化するが、ACは10と高く、攻撃力は無に等しい。そして、弱いモンスターに分類される最大の理由は、必ず1匹でしか出現しない点である。ひ弱な戦士がひとりで戦ったとしても、時間さえかければほぼ確実に倒すことができるのだ。

優勝 バブリースライム! おめでとう!

1匹単位で計算するとファズボールが最弱だけど、モンスターとして考えると、やはりこいつが優勝にふさわしい。オークとはいい勝負だが、よく考えると“逃げる=弱い”という式は、必ずしも成り立つわけではない。オークのほうが、まだ強者から逃げようとするだけの知恵を持っている、と言えるのである。やっぱりバカなほうが弱いと考えるべきでしょう。おめでとうバブリースライム。何でもいちばんは偉い!

ウィザードリィ エンパイア ミニ 徹底解析

先月号に引き続き、GB用ソフト『ウィザードリィ　エンパイア』のミニ攻略記事をやらせていただきます。今回は地下18階から20階まででござる。

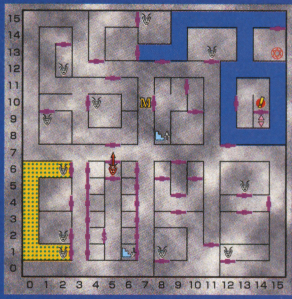
マップ記号一覧

- 上り階段
- 下り階段
- エレベーター
- モンスター
- イベントモンスター
- 魔方陣
- メッセージ
- 落とし穴
- シュート
- 回転床
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- ダークゾーン
- 魔法無効化空間
- 岩

地下18階

～男だわ！　男よ！～

東7、北10の位置では、ちとおもしろいサキュバスの声が聞ける。「え？　そんなの聞いたことないよ～」というプレイヤーは、たぶん変な人だ。だって、パーティーにひとりでも男がいれば、この声は聞けるはずだもん。っつーことは……？



コイツにご用心！

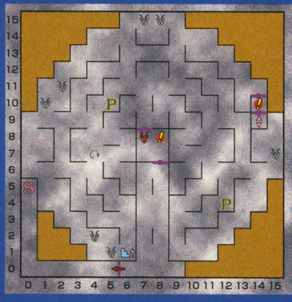


サキュバスクイーン
呪文はほぼ効かないと考えていい。ACは低く。3レベルドレインも使う強敵。

地下19階

～恐ろしくも美しい女王～

東8、北8のガラクタ置き場では、ダンジョン内に捨てたアイテムを拾うことができる。地下20階への階段やエレベーターはないので、東0、北5のシュートを使おう。レビテートの呪文を使用していたら、ディスペルマジックを使えばOK。



コイツにご用心！

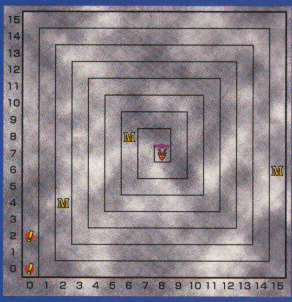


デーモンクイーン
精神属性以外の呪文なら効くこともある。カタい敵だが、あきらめずに戦おう。

地下20階

～壁づたいで右回りに進め～

ここは特殊なフロアで、中央の部屋と外枠以外のすべての壁は、内側から外側に向かっての一方通行となっている。注意してほしい。イベントモンスターを倒したあとは、東0、北0の地点から、地下30階へ侵入しよう。まだまだ先は長いぞ！



コイツにご用心！



デーモンアディッシュ
すべての呪文を唱える。精神属性以外の呪文が、意外に効いちゃうことも。

100回記念読者投稿募集

次号で連載100回を迎える当コーナーは、いよいよ最終回を迎えます。よって早急に、100回記念の読者投稿を募集します。ネタは『WIZ』に関するものなら何でもアリ。投稿が採用された人にはプレゼントを送りつけてもいいですか？　●あて先　〒151-8024　(株)アスキー　ファミ通NP編集部　WIZござ○○○○係

遠藤さんと忍増のウィザードリィでポン！

今回は、恐れ多くもゲームスタジオの遠藤さんを迎えての『WIZ』雑談でござる。正直、こんな小さなコーナーに出ていただけると思っていなかったので、お願いしてはみたものの、超ドキドキもんです。え？「今回のゲストは名前に“林”がついてないじゃん」って？　いまそんなこと言ってる場合じゃないんだってば。ドキドキ。

忍者増田(以下“忍増”)　最初にプレイしたのはApple版ですか？

遠藤雅伸(以下“遠藤”)　そうです。当時はRPGの概念というものがなくて、遊びかたがまったくわからなかったですね。その頃は、ちょうど会社に入って1本ゲームを作り終えて、次回作のためにいろんなゲームを遊んでいた時期で、会社に置いてあったアメリカ製のゲームも試していたんです。で、そのダンボール箱のなかに『WIZ』があった。さっそくキャラメイクから始めて、「何だコレ？」って。迷宮に潜ってもあっさり全滅しちゃうし。でも、遊び続けるうちに『D&D』のゲームマスターをコンピューターが代わりにやってくれるのがRPGなんだなぁ、と理解していきました。それからしばらくして、速攻で『イシターの凱旋』というゲームの原型を作ったんです。そうしたら、当時の上司が「遠藤君、これはおもしろそうだね～。出そうよ」ときた。そこで、「いや、これはシリーズものの第2弾なんで、まず第1弾を出しましょう」って出したのが『ドルアーガの塔』なんです。

忍増　ゲームスタジオが手がけた『WIZ』といえば、拙者は『外伝』シリーズが大好きなんですよ。最初は「GBで『WIZ』が楽しめるの？」なんて思ってたんですが、いまではむしろ、『WIZ』ってGBにピッタリのゲームだなぁと思ってます。

遠藤　僕もそう思いますよ。僕の場合、『外伝』は風呂場専用ソフトでしたね。

忍増　お風呂でやりましたか！　ビニール袋で本体をくるんで防水して？

遠藤　いや、そんなことはしません(※編集部注：よい子もよい大人も真似しないようにしてくださいね)。落としたら落としたでいいや、と(笑)。僕はマンガとかも風呂で読みますからね。

忍増　それ以外でも、最近NP用として出た『WIZ　I・II・III』！　あのデキとボリュームはすごい！　あれはもうちょっとマスコミが騒ぐべきソフトですよ、マジで。

遠藤　ええ、本当にいいソフトなんですよ！　なのに浜村さん、週刊ファミ通でレビューの欄を取ってくれなかったという(笑)。

忍増　細かい部分がいろいろ親切に作られてて、グラフィックも全部書き換えられていますもんね。

遠藤　ボーナスポイントの振り直しがワンボタンになった部分とか、そういう変更をしたことで、怒るマニアもいるかもしれないけど、「責任は全部俺が取る！」って(笑)、いろいろと直しました。いま、このソフトを遊ぶ場合、どういう風にしたら便利かなって考えたら、ああなったんです。

忍増　ソフトリセットなんかも「ヌルい！」っていうマニアもいるかもしれませんが、それは自分自身でルールを作って封印すればいいわけですし。

遠藤　禁煙とかダイエットに通じるモノが、そこにある(笑)。

忍増　遠藤さんは“リセットはしない派”なんですか？

遠藤　いや、リセットは大好きですよ。当然じゃないですか(笑)。NP版にいたっては、キャラメイク時のポイントなんて、みんな50台ですよ。それでロストとかしようものなら、即リセット。

忍増　なるほど。人によっては、レベルアップ時のリセットすらしない人もいますけど、そういう、自分なりのルールが存在するのも『WIZ』のおもしろいところですね。拙者もリセット大好きっ子です。

遠藤　ボクのなかでのルールは“線画表示で英語”なんです。文字表示スピードはいちばん速くて、戦闘中もいちいち確認しない。メッセージがガァーと流れて、「あ、死んでら」ってなったらリセット(笑)。あと、『オズの魔法使い』をイメージしてパーティー組んでますから、4人パーティーでやるのが基本。まずはプリーストふたりとメイジふたりで始める。

忍増　ええ、じゃあ肉弾戦キャラなしですか!?(驚)　それだと、序盤はメチャクチャ辛くないですか？

遠藤　最初はいいの。すべては最終形のためにあるんです。最終的には、絶対に忍者、侍、ロード、ビショップっていうパーティーにする。

忍増　話は変わるんですが、パソコン版の『WIZ』で“マラー”と表示されていた呪文が、ファミコン版では“マロール”になっていますよね。あれを直したのはゲームスタジオだったんですか？

遠藤　それはねぇ……とにかくモメたんですよ。当時は、あのスペルを各人がそれぞれの読みかたをしてたんだけど、「“マラー”ってのは中途半端だろう」ということになった。じゃあ、どうする？　ってことで、結局“マロール”に落ち着いたんです。僕は“メイラー”派だったんですけど、英語で遊ぶから、カタカナでどう表示されようと関係ねぇやと(笑)。

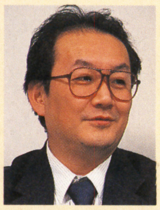
忍増　そういういきさつがあったんですね。いやぁ～、拙者の長年の謎がようやく解けました。

遠藤　カタカナ表記では、いろいろとあったんですよ。“ロクトファイト”と“ロクトフェイト”とか。それと、作者のウッドヘッドからの指摘があって、NP版で直したのが“エル・ケブレス”かな。

忍増　ああ、“ル・ケブレス”じゃないんですね。そーいえば有名な話で、Apple版では“村正(MURAMASA)”が“ムラサマ(MURASAMA)”になっていたとか。

遠藤　じつは、NP版で“英語+線画表示”に設定してプレイすると、ちゃんと“MURASAMA”になってるんですよ。誰か気がつくかなぁ、って思ってたんだけど、誰も言ってくれない(笑)。

忍増　おお、それはビッグニュース！　NP版『WIZ　I・II・III』を持ってる御仁は要チェックでござる！



遠藤雅伸プロフィール
ゲームスタジオ代表。『ゼビウス』をはじめとする数々の名作を世に送り出してきたゲームデザイナー。現在は、N64とGBをつなぐ64GBケーブルを使った野心作『DT(仮)』を制作中。『WIZ』は、FC版『I』、『II』、『III』とSFC版『V』、『VI』の移植を手がけている。余談だが、この対談時に、GB版『外伝I』のゲームデザイン担当の関弘さんが、ログイン時代の“WIZござ”のスクラップを見せてくれる、というハプニングがあった。忍増はメチャクチャ照れてました。



2000 3 1080° スノーボーディング



任天堂　1998年2月28日発売　価格6,800円

最近はキックボードに夢中のオレ。コイツはスケボーと同じようにジャンプしたり、段差を越えたりといったことが可能。もちろんオリジナルのトリックなんかもあったりしてけっこう楽しめる。だが、冬の滑りモノといえばやはりスノーボードだろう。でも、じつはオレ、スノーボードを含め、ゲレンデには1度しか行ったことがない。友人に誘われてスノーボードに行っただけ。ろくに立つこともできなかったオレだが、そこはやる気でなんとかカバー。転びながらではあるけど、すぐに中級コースを降りられるようになったんだよな。そこで手を出したのが、ゲレンデに作られたジャンプ台。ジャンプ台っていっても、チョット大きい起伏くらいのもんだ。だが、素人のオレからすればそれで十分。無謀なスピードで突っ込んでは着地で吹っ飛び、ハデな雪煙を上げたもんだったぜ……。

そんな無謀な挑戦をくり返してよくわかったのが、バランスを取ることの難しさだ。ただ直進して滑っているときだって、ちょっとバランスを崩しただけで体が左右にブレちまう。体を倒して、曲がろうとしているときだって、バランスを崩せばあっというまに転倒だ。それが空中に放り出されるジャンプ台ともなれば、その難易度はさらに急激に上昇する。しかし、それを制してジャンプを成功させたときの達成感といったら……。今回紹介する『1080°』には、そんなスノーボードの魅力がたっぷりと詰まっているぜ。

曲がるときには、3Dスティックで重心を左右に移動させればオーケー。このとき、本物のスノーボードでは体を倒しすぎると、曲がりすぎたり、ボードのエッジが利きすぎてブレーキがかかっちまう。ゲームでもそれは同じコト。必要以上に3Dスティックを倒せばよけいなブレーキをかけちまうってワケだ。また、ゲレンデは雪の深さや硬さなどによって、滑りかたが変わってくる。そんなコンディションの変化も同じようにゲームで味わうことができる。

スノーボードならではの、ジャンプ中のトリックを、コマンド形式にしてある部分もおもしろい。ジャンプ中にいかに効率よく、華麗なトリックを組み合わせていくか……。1回のジャンプに、最大の集中力を持ってチャレンジしていく。ひとつひとつのジャンプが一瞬で終わってしまうからこそ、そのジャンプを最高の形で表現できたときは、弾けるような喜びを味わうことができる。いままで発売されたスノーボードのゲームのなかで、ここまでリアルにスノーボードを再現し、かつゲーム的に楽しめるように作られたソフトがほかにあったか？　今年滑りに行けなかったヤツは、ナニも言わずにこたつのなかで『1080°』をプレイしてんのが一番だと思うぜ。

byブンブン丸(白銀の堕天使)



2000 4  F-ZERO X

2000 5  ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!

1999 6  実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

1999 7  ブラストドーザー

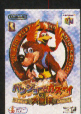
1999 8  ウェットリス

1999 9  スターフォックス64

1999 10  ウェーブレース64

1999 11  ゴールデンアイ007

1999 12  F1-WORLD GRAND PRIX

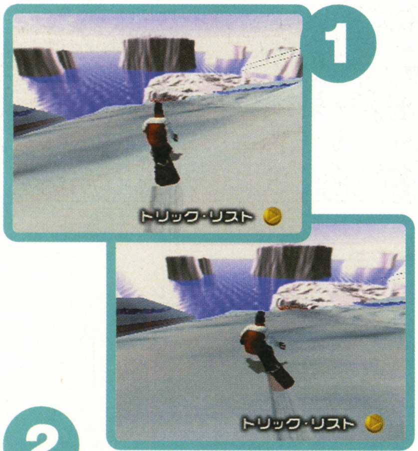
2000 1  バンジョーとカズーイの大冒険

2000 2  ヨッシーストーリー

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

ゲレンデには危険がイッパイ！まずは雪の感触に慣れろ！

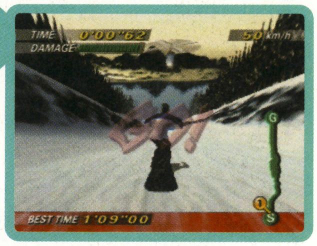
　このゲームでは、どのコースも下って行くだけなので、転ばない限りは勝手に滑ってくれる。だがそれだけじゃあまりにも危険！　というわけでここで基本的な滑りかたをマスターしていこうぜ。滑っているときに、3Dスティックを左右に倒すことで、その方向へターン❶。このターンは、3Dスティックを斜め下方向に倒しながら行えば、ブレーキをかけつつターンすることができる❷。急なコーナーや、障害物に当たりそうなときなどは、このテクニックを使ってかわしていこう。滑走時にさらに加速させたい場合は、3Dスティックを上に倒して重心を前に置くか、Zトリガーを押してしゃがみの動作を取ればオーケー。加速はもちろん、最高速も伸びるようになるぜ❸。Zトリガーを押したしゃがんだ状態のまま、3Dスティックを倒せばターンすることも可能❹。通常のターンよりも、急なターンはやりにくいが、高いスピードを維持したまま曲がるコトができるので、非常に重宝するテクニックだ。各コースのスタート直後や、転倒してからのリスタートなどは、滑り出しの瞬間に3Dスティックを上に倒すと、前に飛び出しつつスタートするので、タイムロスを減らすことができるぞ❺。

1


2


3


4


5


ジャンプをマスターして初めてこのゲームのおもしろさがわかる！

　ジャンプには自分から跳び上がるものと、段差を越えた反動で勝手に跳ぶものの2種類がある。自分でジャンプする場合は、まずAボタンを押してジャンプするタメを作る。このタメの時間には限界がある。その限界を超える前にAボタンを離せばジャンプ成功だ❻。自分で跳んだときも、段差を越えて跳んだときも着地の方法は同じ。3Dスティックを上下に倒して、着地の体勢が崩れないように重心をコントロールしよう❼。前か後ろ、どちらかに重心が偏ってしまうと転倒してしまうので要注意だ。着地の瞬間の衝撃は、Zトリガーのしゃがみで和らげることができる。うまく使えば着地の無駄な減速を避けることができる。また、ジャンプで空中にいるあいだは、グラブ系やロール系といった、各種トリックを決めることができるぞ❽。そのトリックの難易度が高ければ高いほどそのスコアも高くなるってわけ。まずは低いジャンプからでも可能な、簡単なトリックから練習しようぜ。

6


7


8


このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

9


10


11


12


ゲーム中に使うことのできるボーダーたちを紹介だ！

ゲーム中は5人のボーダーたちが登場する。各ボーダーたちには、トリックに必要なテクニック。最高速に影響するマックス・スピード。転倒しにくさを表すバランス。耐久力を示すパワー。跳ぶときの高さに関わるジャンプ。という5つのスキルが設定されている。キャラクターによって得意不得意があるので、それぞれ覚えておこう。木町剣介⑨はバランスがよく、癖がないので初心者にもってこいのスタンダードキャラクター。ただし、これといった特徴がないので慣れてくると物足りなく感じる。ディオン・ブラスター⑩はマックススピードに置いて他の追随を許さない。パワーも高いのでレース系では無敵の強さを発揮。ただし、テクニックやジャンプが低いので、トリックを要求される競技は全然ダメだ。ロブ・ヘイウッド⑪はすべてにおいて平均以上の能力を持つ実力派。ディオンには負けるがマックス・スピードも高い。初心者から上級者までストレス無く使うことができるはずだ。速水あかり⑫はバランス感覚に優れた女性キャラクター。ジャンプやテクニックも高いのでトリック系競技に適している。リッキー・ウィンターボーン⑬はテクニックとジャンプで最高の能力を持つ。難度の高いトリックを決めたいならばコイツで決まり。通常のコースでは役に立たないが⑭、ハーフパイプ⑮やワンメイクでそのテクニックとジャンプ力が大きな武器になるぜ⑯。

各ボーダーにもっとも適したボードを選択しようぜ！

ボードにもそれぞれ、曲がりやすさを示すエッジ・コントロール。加速力を示すアクセラレーション。反応の速さを示すレスポンス。滑走時の安定性を示すスタビリティー。ボードの硬さを示すフレックスの5つの項目が設定されている。この各項目の数値に差が大きければ大きいほど、より特徴的なボードということになる。たとえばアクセラレーショに差のあるボードを選べば、その性能の差をわかりやすく感じることができる⑰⑱。ボードを選ぶときは、コースはもちろん、使うキャラクターに合わせたボードを選択することが大切だ。たとえば初心者なら、転倒しにくいあかりに、扱いやすいボード⑲。レースならマックス・スピードに優れたディオンにアクセラレーションの高いボード⑳。ハーフパイプなら、トリックの得意なリッキーに柔らかいボード、といった具合だ㉑。

13


14


15


16


17


18


19


20


21


22



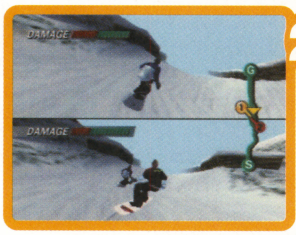
23



24



25



レース系かトリック系か？楽しめるモードは超豊富！

モードの種類は、レースやトリックなど非常に豊富。ここで各モードを説明していこう。トリックのコマンドをみながら練習できるトレーニングモードは、初心者がトリックを覚えるのに最適。ここで滑走のための基礎も学ぶことができる㉒。6つあるコースのベストタイムを競うのがタイムアタックモード㉓。トレーニングモードに慣れてきたらこのモードで走りのテクニックを磨いていこう。さらに、同じコースにライバルが登場するのが、1対1のレースを行うマッチレース㉔。ここではコンピューターの操作するライバルキャラクターよりも速くゴールしなければならないので注意しよう。ちなみに、このモードは2プレイヤーと同時にプレイすることも可能だ㉕。もうひとつコースを使ったモードが、コース内のトリックの合計スコアを競い合うトリックアタック㉖。コース内のジャンプ台や起伏などを利用してジャンプして、少しでも多くのトリックを決めていこう。さらに、これらのモードの集合体ともいえるのがコンテストだ。これは、赤と青の旗門をクリアーしながらトリックを決めていくスラロームや、ハーフパイプなど、複数のコースをクリアーし、その総合得点を競うという難易度の高いモードだ。

26



エアメイクとハーフパイプがメチャクチャアツイ！

トリックアタックのなかでも、一発のジャンプで数多くのトリックを織り交ぜていくエアメイクと、延々とジャンプしてトリックをくり返すハーフパイプは、ほかのモードとはやや異なる。このふたつのモードでは、滑るテクニックよりも、ジャンプ中にトリックを決めるための、コマンド入力の正確さのほうが要求される。エアメイクならば、ジャンプ中にいかに連続してトリックを決められるかがポイントとなる㉗。1回のジャンプ内に連続でトリックを決めれば、コンボボーナスという特別なスコアが加算されるからだ。ハーフパイプのほうは、ジャンプ、トリック、着地、ジャンプ……というアクションが連続していく。ジャンプの高さに応じて、連続させて決めるトリックを変えるといった臨機応変さも要求される㉘。簡単なコンボで回数多く跳ぶか、難解なコンボを決めて一気にスコアを稼ぐか……。スタートからクリアーまで、トリックをどうメイクしていくかがアツいぞ！

27



28



ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

第8回 次世代ゲーム機・ドルフィンこうなれば面白い(2)

引き続き『ドルフィンこうなれば面白い』と題してヒットのためのキーワードを。本誌読者なら万難を排して手に入れるはずのドルフィン。しかし、それだけではヒットしたと胸を張れる数字にはならない。目指すは超ヒット。大切なのは幅広い層に支持されること。必要なのはテレビゲームのイメージのシフトだと、本コラムは考える。

キーワード3・閉ざされている

しばらく前に「コクーニング」というワードが注目された。本来的な意味は、蚕が繭を紡ぐように家族を大切にして、家庭環境を見なおそうという言葉。しかし、繭の中に閉じこもるという意味の方が強く出てしまって、ネガティブな使われ方をした言葉だった。当時、自分のからに閉じこもってしまうコクーニングの代表格として、テレビゲームが槍玉に挙げられていた。そして、そのイメージは今も広く一般的には変わっていない。テレビゲームはなぜ閉ざされたイメージを持たれてしまうのであろうか。

自分だけの世界に浸るという点においては、読書だってそうだろう。しかし、読書が閉ざされているとは思われないし、ネガティブなイメージもない。テレビゲームで遊ぶことと読書をすること、その違いはどこにあるのだろうか。

仮説だが、テレビゲームは書籍に比べて、その情報量の多さが災いしているのではないかと思う。読書は、その与えられた情報が活字のみであることにより、読み手側が比較的自由に想像できる。しかしテレビゲームは、サウンド、ビジュアル、プレイシステムなど、与えられる情報量が膨大なことから、遊び手の想像力の入る余地が少ないと考えられているのではないか。さらに読書だと、情報が少ない分は読者が今まで経験してきたことを総動員して補う必要がある。補うための情報を得るには、実生活の中で様々な経験をしている必要がある。しかしながら、テレビゲームではそのすべてが既に用意されているので、閉ざされた世界観の中で遊べば良いと思われているのではないのだろうか。

当然、テレビゲームで遊ぶ場合でも想像力は必要なのだが、すべてが必ずテレビ画面の中に用意されているという点では、個人の想像力の入る余地が少ないと考えられても仕方がないことかもしれない。

ドルフィンがさらなるヒットを生み出すためにはテレビゲームを覆う、閉ざされているイメージを打ち消す必要があるだろう。そのヒントは『ポケモン』にあるのではと考えている。

テレビゲームで遊ぶ上で、人とのコミュニケーションが必要になる。そんなソフトウェアが多数登場することで、開放感を演出できないだろうか。同じように遊んでいたとしても、ヒトそれぞれ捉え方が違うはずだ。その差異を楽しんだり、違いがなければゲームとして成立しないといった、ある種知的なコミュニケーションが生み出されれば面白いだろう。また、ネットワークなども、「繋がる」という点においては、テレビゲームを開放する方向を示していると言える。

ハードウェアの性能が進化することで、新しいテレビゲームのスタイルを生み出す必要があるだろう。それが、テレビゲームへの誤解を解くこととなり、超ヒットにつながる道になると思われる。

キーワード4・隔絶されている

そう誤解。テレビゲームは誤解されているのだ。例えば、暴力ゲームで遊ぶ子供は暴力的な子供になりやすい、であるとか、閉鎖されたゲームの世界のみで遊ぶことで、人とのコミュニケーションができないなど。それが大きな誤解だとしても、その誤解はなかなか解かれない。なぜなのか。その理由は、テレビゲームがある意味で、未だにマイナーな存在だということだろうと考えられる。

毎日膨大な量のコマーシャルが流れ、新しいハードが発売される時にはニュースでも大きく取り上げられる。経済効果が測定され、テレビゲームは一流企業の屋台骨を背負っている。しかしながら、大きく認められた存在であるとは言いがたい。社会的なステータスが不足しているのだ。なぜ、テレビゲームはマイナーな存在でありつづけるのだろうか。

誤解を恐れずに仮説を立てると、テレビゲームは大きな支持集団を持つアイテムのはずなのに、既存のカルチャーから隔絶された存在だからではないだろうか。

遊ぶ人間の層は広がっているはずで、実際には幅広い年齢層が楽しんでいると考えてよい。しかし、一定の年齢（二十歳過ぎくらいかな）を超えても「テレビゲームが趣味です」と大きな声で言いきれるヒトは少ないはず。それは、何となく恥ずかしい、幼く思われそう、などのネガティブなイメージがあるからだ。一方で、将棋や囲碁といった遊びは堂々と趣味と公言できる。将棋や囲碁は社会的認知を得ているからだ。これからのテレビゲームは、社会的に認められていない状況を改善しなければならない。

もちろん、今のままでも十分に認められている、という意見もある。しかし、超ヒットを目指すためには、今までテレビゲームを認めていなかった層にまで広く認めさせる必要がある。今まで以上に、テレビゲームを文化として捉えさせなければならないのだ。ここまで書くとマズイかもしれないけれど、テレビゲーム業界は、産業としての認知を、文化としての認知と勘違いしている節がある。今は、製品が産業として認められている状態に過ぎない。テレビゲームを文化として認識しているヒトは、ごく一部の層だけである、くらいに思っておいたほうが間違いないだろう。

ドルフィンは、新しい遊び方の提案（＝テレビゲームが作る新しい文化）を、その圧倒的なテクニカルタームで行っていかなければならない。大ヒットの道は、そこからも広がるはずだ。

来月からはまたまた難しい話を

先月はハードウェア的視点から、そして今月は、社会的視点から、ドルフィンヒットのカギを探ってみた。製品として新しいコンセプトを持っていても、それが従来のものの延長線上にある間は、スーパーヒットは生まれにくい。さらに、その製品を受け入れてくれる環境が整備されていない限り、爆発的にヒットすることもないのである。2回にわたってあげた4つのキーワードを、我らが任天堂のドルフィンがクリアする製品であることを祈りたい。

来月からはまたまた難しい話。ドルフィンのセールスプロモーションについて、その有効な策を提案していくことにします。乞うご期待。



イラスト／西小野ゆうこ

坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。マーケティングプランナー。モノが狙って売れない時代は、今年も続くはず。マーケティングという手法ではヒットは作れないのかもしれないとヤヤ弱気。質問などは電子メールでどうぞ。電子メールアドレス
PXU03745@nifty.ne.jp

PRESENT
seeP.105

PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んでね。



アンケートはがきで応募!

1 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝~レジェンド オブ コーネル~



3名
コナミ

2 ゴエモンもののけ双六



3名
コナミ

3 チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース



3名
タカラ

4 おわらいよゐこのゲエム道~オヤジ探して三丁目~



3名
コナミ

5 ~倉庫番伝説~光と闇の国



3名
J・ウイング

6 ダフィーダッグ すべってころんで大金持ち



3名
サンソフト

7 ダンシングファービィ



3名
トミー

8 パチンコ必勝ガイド データの王様



3名
BOSSコミュニケーションズ

9 マリーのアトリエGB~ザールブルグの錬金術士~



3名
イマジニア

10 エリーのアトリエGB~ザールブルグの錬金術士~



3名
イマジニア

11 モンスターファームバトルカードGB



3名
テクモ

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください(切手は不要です)。

応募締め切り **2000年2月21日(月) 消印有効**
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

官製はがきで応募!

12 『巨人のドシン1』サントラCD



2名
提供 メディアファクトリー

13 『巨人のドシン1』ファンブック



3名
提供 メディアファクトリー

14 『巨人のドシン1』ガイドブック



3名
提供 双葉社

15 秘密のプレゼント

目次ページにある表紙クイズ、「マリオを探せ」の答えをお送りください。解答は、「下から」何段目の「右から」何番目のマリオがほかのマリオとどう違うかを書いてください。



5名
提供 ファミ通NP編集部

16 ミニコーラ



3名
提供 (株)オリオン

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ファミ通NP編集部
ファミ通64+3月号プレゼント係

2000年2月21日(月) 消印有効 応募締め切り
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ（12/22～1/15）

ついに64DDのソフトが登場した！　もうキミの家にもスタータキットは届いたかな？　N64もおなじみのシリーズタイトルが発売されているから、相乗効果でN64がもっともっと盛り上がっていくよう応援していこうね。

NINTENDO64

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンドオブコーネル～
ゴエモンもののけ双六
チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース
ロボットポンコッツ64七つの海のカラメル

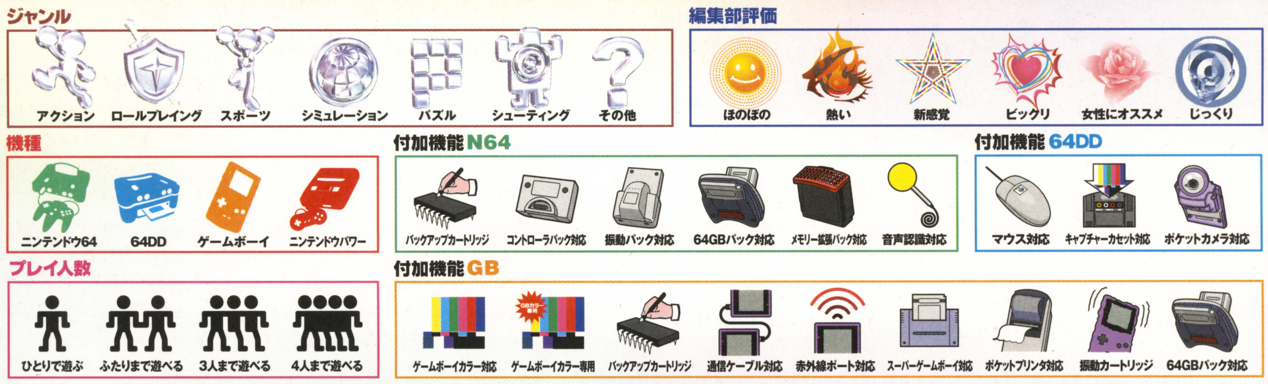
NINTENDO64 DD

巨人のドシン1
マリオアーティストペイントスタジオ

GAMEBOY

エリーのアトリエGB ～ザールブルグの錬金術士～
おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目～
ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～
女流雀士に挑戦GB～私達に挑戦してネ！～
スーパーチャイニーズファイターEX
倉庫番伝説 光と闇の国
ダフィー・ダックすべってころんで大金持ち
ダンシング ファービー
ハリウッドピンボール
爆走戦記メタルウォーカーGB鋼鉄の友情
パチンコ必勝ガイドデータの王様
ポケットカラービリヤード
ポケットカラー麻雀
マリーのアトリエGB ～ザールブルグの錬金術士～
モンスターファームバトルカードGB
ロボットポンコッツムーンバージョン

各アイコンの説明

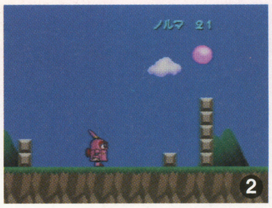


ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル

1999年12月24日 6,800円
ハドソン
HUDSON

キミの手で最強のロボポンを育てあげよう！









❶ロボポンどうしの1対1のバトル。リアルタイムで展開するぞ。❷ミニゲームのひとつ“ジャンプでポン！”。ジャンプのタイミングがけっこう難しい。❸今日のお手伝いはへやそうじにしようかな。❹新しいロボポンの誕生だ。



ここに注目！

今作はストーリーや登場人物も一新され、ロボポンが3Dフルポリゴンで暴れまくります。
(開発担当者)

ロボポンたちの育成が楽しい『ロボットポンコッツ』シリーズが、ついにN64でも遊べる！　登場するロボポンたちも、GB版よりもさらに10種類以上増えているんだ。今回の舞台は7つの海。育成はおもに移動するときの船の中で行われる。お手伝いやトレーニングをして能力を上げてバトルに備えよう。N64版のバトルでは、3Dポリゴンで再現されたロボポンたちがド派手な技で戦うぞ！　また、ロボポンも人間と同じようにお腹もすけば、ストレスだって溜まってしまう。バトルにも影響がでるので、こまめにチェックしてあげることが大事だ。さらに、64GBパックを使ったGBとのリンクの充実ぶりも見逃せない。いままで育てたGB版のロボポンをN64版のバトルに参戦させたり、逆にN64に出てくるロボポンをGBで育成することもできるんだ。

チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース

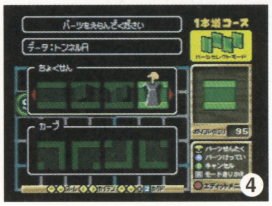
1999年12月24日 6,800円
タカラ
TAKARA

20年過ぎても『チョロQ』はまだまだ絶好調！









❶おなじみのアイテムでライバルカーの走りを邪魔しよう。❷コースに合わせた“セッティング”は必要。❸“ドリフト”や“ウイリー”などスペシャルテクニックを使いこなすのだ！❹コースを作って他のプレイヤーと勝負することもできる。



PRESENT seeP.105

ここに注目！

玩具の走りと遊びがテレビでできちゃう。プレイヤーのレベルに合わせてパーツ装備ができるから、家族、友だちみんなで盛り上がりたい人にオススメ。
(タカラCS事業部)

前作も好評だったN64版の『チョロQ』、今作もレベルの異なる4つのクラスに分かれており、エンジンなどチューンアップできるパーツがそれぞれ違っているシステム。まずは“シングルレース”で、エントリー可能ないくつかのコースを走ってみよう。ここでライバルカーたちとの駆け引きを覚えたら、おつぎは“チョロQグランプリ”。3レースを通して優勝を決めるのだが、上位で入賞すれば上で述べたクラスが上がっていく。当然、クラスが上がればライバルカーの強さも比例して上がっていくから、走りのテクニックを磨いて挑戦だ。また、各コースのベストタイムを目指す“タイムアタック”や、友だちと最大4人まで楽しめる“VSレース”、自分でコースを作れる“コースエディット”など長く遊べる内容になっているぞ。

はみだしN64&GB タカラCS事業部では『ポケモン金・銀』が人気。やっぱりおもしろいとのこと。

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝 ～レジェンドオブコーネル～

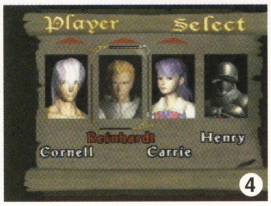
ドラキュラ復活の秘密がいま明らかに！

1999年12月25日
7,800円
コナミ









❶獣人の青年"コーネル"。たったひとりでエイダの救出に向かう。❷ワーウルフへ変身すると、高い戦闘能力を発揮する。❸ボスモンスターの登場。❹前作の主人公"ラインハルト"。彼は正統なるバンパイアキラーだ。

PRESENT
see P.105



ここに注目！

新主人公"コーネル"以外にもある条件を満たすと、前作の主人公"ラインハルト"、"キャリー"のディレクターズカットバージョンが遊べます。（プロモーション企画部　江澤さん）

'99年3月に発売され好評を博した『悪魔城ドラキュラ黙示録』の続編が登場だ。舞台は前作の8年まえ、バンパイアキラー"ラインハルト"を苦しめた、ドラキュラ伯爵復活の秘密がついに明らかになる。プレイヤーは獣人"コーネル"となり、復活の生贄となった妹"エイダ"を救い出すため悪魔城へ向かうのだ。コーネルは冒険の途中で手に入る"レッドジュエル"を溜めることで、攻撃力や防御力が飛躍的にアップした"ワーウルフ"へと変身できる。襲いかかってくる強力なモンスターを並外れた能力で倒し、愛する妹を救出するのだ。また、ある条件を満たすことで、新たにステージの追加された前作のディレクターズカットも遊ぶことができる。これはもう、やりごたえ十分と言えるこのソフト。『ドラキュラ』ファンならもう買うしかないぞ。

はみだしN64&GB　ゲーム内の"ヘンリー"編は、海外版では隠しモードになっているのだ。知らなかったでしょ。

ゴエモンもののけ双六

スゴロク＋お札バトルの新しいゴエモンでぇ！

1999年12月25日
7,800円
コナミ









❶まずはもののけを配置することから始まる。❷敵も当然もののけを配置してくる。隣接するとバトルスタート。❸お札の特性をつかんで、戦いを有利に進めていこう。❹マスによってはもののけの体力が回復するなど特殊効果のあるところも。

PRESENT
see P.105



ここに注目！

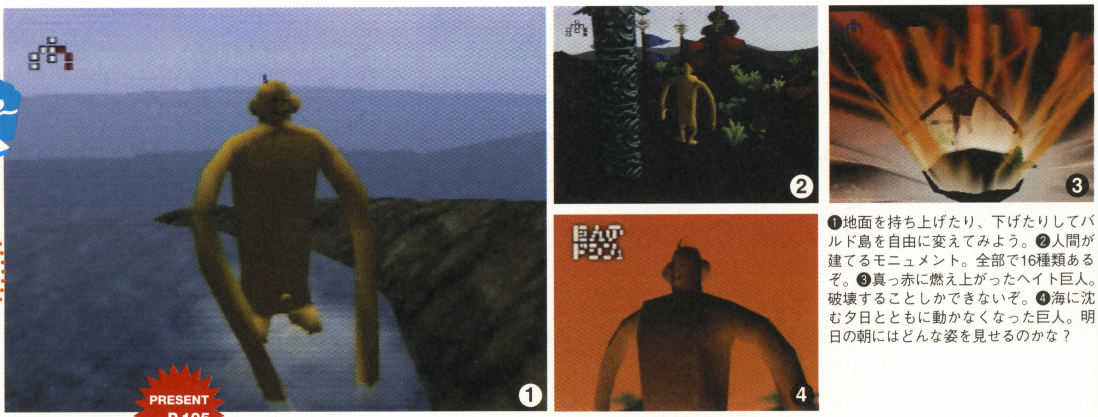
ゴエモンシリーズ初のボードゲーム。おなじみのゴエモンファミリーに加えて、今回はもののけたちが登場します。（プロモーション企画部　服部さん）

コナミの人気シリーズ『ゴエモン』の最新作が遂に登場だ。今作はボードゲームタイプのお札（？）バトルとなっている。まずは"ゴエモン"や"エビス丸"などから自分のキャラクターを選択してゲームスタート。サイコロを振って出た目の土地に移動してお札を選び、もののけを配置していこう。敵のもののけと隣接すると戦闘となり、攻撃力や防御力アップのお札をプラスして戦うのだ。自分のもののけの攻撃力が敵のもののけの体力以上の場合、残りは敵キャラクターの体力を減らすことになる。最終的に敵の体力を0にすれば勝ちだぞ。勝ったもののけはレベルアップして体力や攻撃力が増えていく。敵のもののけが強くなり過ぎないように、どれを戦わせるかは十分考えるベシ。4人までの対戦も可能だから、ワイワイと家族で遊ぶにはうってつけだね。

巨人のドシン1

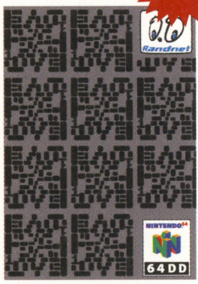
64DDでしかできなかったアゲ・サ・ゲーム！

1999年12月
順次配布中
ランドネット・ディディ



❶地面を持ち上げたり、下げたりしてバルド島を自由に変えてみよう。❷人間が建てるモニュメント。全部で16種類あるぞ。❸真っ赤に燃え上がったヘイト巨人。破壊することしかできないぞ。❹海に沈む夕日とともに動かなくなった巨人。明日の朝にはどんな姿を見せるのかな？

PRESENT see P.105



ここに注目！

南の島を舞台に住民と巨人が織りなす無限の物語。巨人は、人々と戯れてどんどん大きくなります。山を作ったり、木や建物を運んだり、住民を助けたり。大きく、大きく、大きく、大きくなって、ゲーム至上最大のキャラクターを目指せ！
（パーラム　飯田和敏さん）

ついに待ちに待った『巨人のドシン1』が64DDと同時発売されているぞ。南海に浮かぶバルド島で、朝に生まれて日没になったら去っていく巨人のドシン。寿命はたった30分しかないけれど、何世代ものドシンへ引き継いで遊ぶことができるぞ。まさに64DDのために生まれてきたような画期的なソフトだ。ドシンを操作して、大地をアゲサゲして、山や海を作ったり、住民と仲よくして大きくなっていったりと自分自身で楽しみや遊びを見つけていこう。島の住民と交流することで集まる愛（ハート）や憎しみ（ドクロ）によってドシンの身体はどんどん大きくなっていくぞ。ドシンが大きくなればなる程、歩く速度も早くなり、できることも多くなる。さらに、真っ赤なヘイト巨人になると力が増すのだ。キミのドシンはどんな歴史を刻むのかな？

はみだしN64&GB　ドシンのつぎのプロジェクト『巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合』（仮題）の制作が流行っています。おもしろいんだコレも！（パーラム　飯田和敏さんより）

マリオアーティストペイントスタジオ

絵を描くのが苦手な人だって、楽しく遊べちゃうぞ

1999年12月 順次配布中
任天堂



❶オリジナルなマリオの完成？❷カラフルな作品ができたぞ。色は自分でも作れるんだ。❸こんな特殊効果だって簡単にできちゃうぞ。❹海底ワールドにいる魚たちの模様を変えてみよう。



ここに注目！

簡単操作で本格的な絵が書けるお絵かきツール。アニメが作れる"パラパラまんが"など機能充実。任天堂人気キャラクターの素材も満載です。
（広報担当　塚本さん）

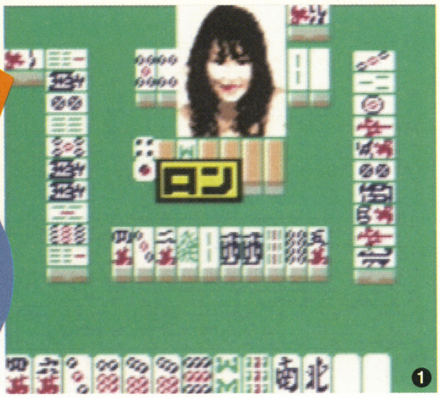
任天堂ファン待望の64DD。12月にランドネット会員に配られる2本のうちのひとつであるこのソフトは、誰でも手軽に絵を描くおもしろさを体験できるお絵かきツール。使いかたはアイコンを選択するだけの簡単操作で、ペンの太さや色を変えたり、絵をセピア調にする特殊効果だってばっちりだ。絵に自信がなくたって、マリオやリンクなど人気キャラクターのサンプル素材も用意されているので大丈夫。さらに、コントローラーを複数接続すれば最大4人同時にひとつの絵を描くこともできるので、みんなで協力して作品を作ってみよう。完成した作品は同じ『マリオアーティスト』シリーズでデータのやりとりができたり、64DDの通信機能を活かしたインターネットを通じての送受信も行えるなど、いままでにない遊びが楽しめるようになっているぞ。

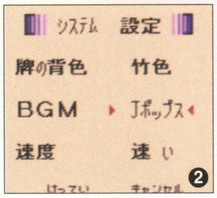
はみだしN64&GB　来春にはランドネットの通信を使った『ペイントスタジオ』のさまざまな作品コンテストを実施予定。いまから作品を作っておこう。

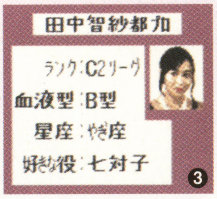
女流雀士に挑戦GB～私達に挑戦してネ！～

1999年12月30日 3,980円
カルチャーブレーン

GB初！女性だけの麻雀ゲームの登場だ。











❶美人だからっといって油断していると痛い目にあうぞ。❷調子が悪いときは好きなBGMで気分を変えてみては？❸今回は女性のプロ雀士たちが相手だ。もちろん実写で登場する。❹彼女たちの部屋では、さまざまなルールで勝負ができるんだ。❺今回の成績は……まあまあかな。つぎもがんばろう。



ここに注目！

最高の思考ルーチンを搭載しており、他のソフトよりもワンランク上の麻雀を楽しめますよ。
（営業部販売部長　遠藤さん）

対戦相手が女性だけというGBで初めての4人打ち麻雀ソフトが発売されるぞ。登場する6人はいずれもプロの雀士たち。女性だからといって甘くみているとなかなか勝てないぞ。思考ルーチンには『兵』シリーズのものを採用しており、各雀士の打ち筋や性格など、それぞれの個性が再現されているんだ。今作は、自由にルールを設定できるフリー対戦モードのほかに、“かおりの部屋”といった女流雀士6人の名前がついた部屋が用意されている。部屋ごとに特殊なルールが設定されているので、腕に自信がある人は挑戦してみよう。たとえば、“あゆみの部屋”では地獄麻雀と題して、そう簡単に和がることができなくなっていて、ゆっくりやっているとなかなか終わらないぞ。はたしてキミは個性豊かな6つの部屋を制覇することができるかな？ 友だちとの通信対戦もアツイ！

おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目～

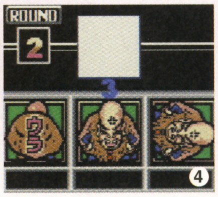
1999年12月25日
4,500円
コナミ

お笑いコンビ、よゐこが放つ奇想天外なアドベンチャー！











❶突如、地球にやってきたUFO。これから何が起こるのだろうか。❷主人公のマサル。のんびり寝ていてもいいのかな？❸耳がとがっているお父さん。なんだか宇宙人みたいなんだけど……。❹ふたりとも同じミニゲームを持っていないと通信対戦で遊ぶことはできないぞ。❺関西弁が出てくるGBソフトってなんだか新鮮な感じがするよね。

PRESENT see P.105



ここに注目！

ものすごくシンプルな作りだけどハマってしまう。ゲームの基本ですね。ゲットしたミニゲームはいつでも遊べるからちょっとしたゲーム大会に使えます。
（プロモーション企画部 服部さん）

テレビで大活躍のお笑いコンビ、よゐこがなんとゲームをプロデュースした！ 彼らが生み出すお笑いのように、このゲームも意表をつく出来なのだ。もちろんよゐこならではのギャグもたくさん登場するぞ。ゲームは主人公“山田マサル”が行方不明の父を捜して旅に出るところから始まる。町の住人と話したり、ミニゲームで勝負をして情報を得ながら謎を解いていこう。ミニゲームは町にいる人たちの何人かが持っており、彼らの出すノルマをクリアーすれば手に入れられる。ボタン連打でシャーペンの芯を出しまくったり、相手より多く焼肉を食べたりとお笑い度数100%のゲームばかり。また、ミニゲームで得たポイントによってエンディングが変化する。くり返しゲームをプレイしてすべてのエンディングを見よう！さらに、1度クリアーしたミニゲームは通信対戦で遊べるようになるのだ。

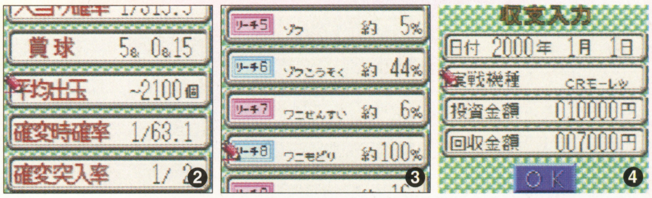
はみだしN64&GB このソフトのミニゲームは連打系が多いので、あまりガチャガチャ音を立てると回りの人がビックリします。気をつけ遊んでね。（プロモーション企画部　服部さん）

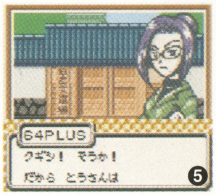
パチンコ必勝ガイド データの王様

1999年12月22日 4,980円
BOSSコミュニケーションズ

このソフトを使って勝ち組になるべし！







❶人気機種を遊んで、実際の勝負に役立てよう。❷確率変動になれば大当たりしやすい。❸新しいデータに更新されるのは本当にありがたい。❹どんぶり勘定はダメ。ちゃんと収支をつけよう。❺全国のパチンコホールを行脚する“ストーリーモード”。



PRESENT seeP.105

ここに注目！

『パチンコ必勝ガイド』には、ばっちり解析した最新データの“パチコード”が載りますので、信頼度も問題なし。パチンコを制するには完璧なデータが大切ですよ。
（業務課 吉川さん）

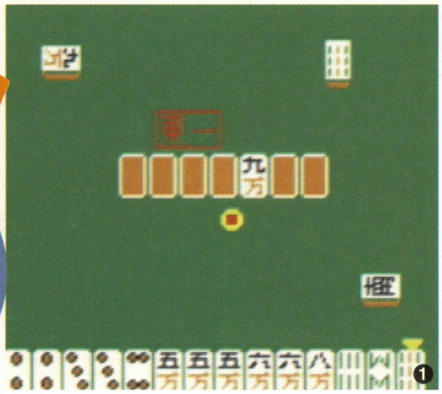
人気パチンコ雑誌『パチンコ必勝ガイド』と連動したGB用のデータソフトが登場。このソフトは毎号雑誌に載る“パチコード”を入力することで、人気パチンコ台のボーダーラインデータなど（絵柄の回転数と大当たり確率）が更新されていく。これで、無駄な出費も押さえられるね。もちろん、自分でデータを作っていくことも可能。たとえば“こづかい帳”では投資額や回収額を入れてこれまでの収支を計算したり、“シマデータ”では、いつも打っている台番の大当たりした時刻を入力して何時頃に行くのが一番確率が高いか調べるなど、使えば使うほど役に立つデータベースになっていくというわけ。人気機種『CRフィーバークレイジーコンバットSR』もシミュレートされているし、日本全国のパチンコホールを旅打ちして資金を稼ぎ、自分のホールを立て直す“ストーリーモード”もアツイのだ。

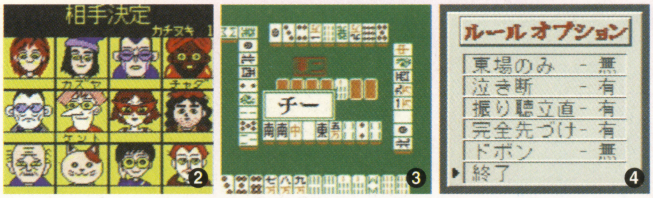
はみだしN64&GB　BOSSコミュニケーションズでは『iモード』がブームだったが、あまりの加熱っぷりに社長から禁止令が出た。

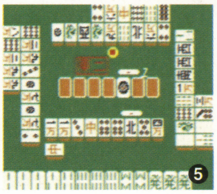
ポケットカラー 麻雀

1999年12月22日
3,980円
ボトムアップ

個性豊かな雀士たちがキミを待つ！







❶見やすい牌だから楽しめることうけあいだ。❷狙う役や打ち筋に特徴のあるキャラクターが揃っている。❸“鳴き”も勝負には必要。❹ルール設定を変えて勝負してみるのもいいね。❺夢の役満を作って見せよう。



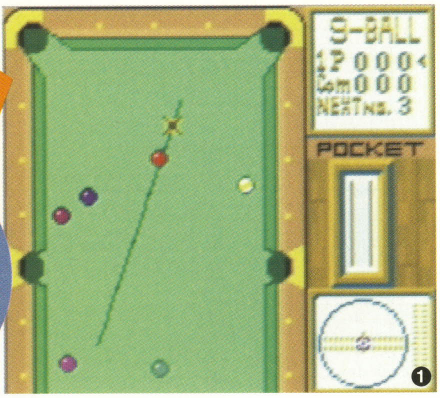
ここに注目！

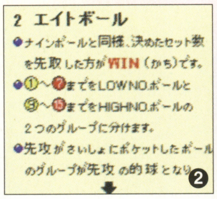
今ソフトがボトムアップのポケットカラーシリーズの第一弾のソフトです。麻雀、ビリヤード、トランプ、花札など続々登場します!!
（広報担当者）

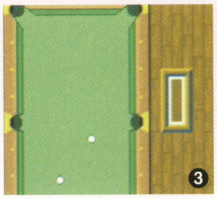
GBの定番ソフトとも言うべき『麻雀』に、またもや新作が登場するぞ。このソフトでは唐沢なをき先生が描いた12人ものオリジナルキャラクターと卓を囲むことになる。ただし、キャラクターたちには“鳴き”が得意など打ち筋の個性があるから一筋縄にはいかないぞ。ゲームモードはふたつ。“勝ち抜き戦”は5回の半荘勝負に連続して勝ち続ければ優勝となる。“役満勝負”は4人のメンツのうち、誰かに役満が狙える配牌がくる。相手には振り込まないように注意しつつ、さきに役満であがり勝負を決めよう。ルールも“東場のみ”や“ドボン”など細かく設定できるから、お好みで勝負ができるのはうれしい。通信ケーブルを使えば、友だちを含めた4人対戦もできるので、コンピューター対戦とは違った熱い戦いも楽しめるのだ。ちなみに、各牌がきれいに表現されるGBカラーでのプレイをオススメ！

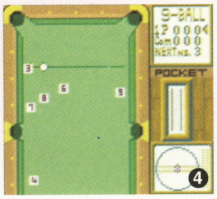
ポケットカラー ビリヤード
GBでキミも名ハスラーになれる

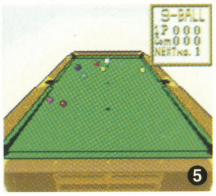
1999年12月24日
3,980円
ボトムアップ











❶狙いを定めてボールをポケットに落とせ。❷"エイトボール"のルール。知っていたかな？❸まずは"バンキング"で勝負。相手もなかなかの腕前だ。❹球番号を見て、つぎの球をチェック。❺3D画面でも玉の配置を見ておこう。



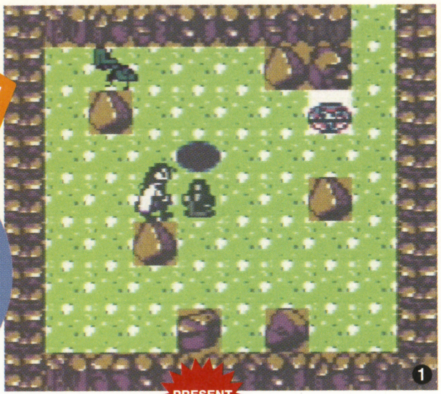
ここに注目！

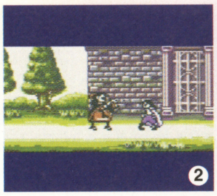
GBカラー初の"ビリヤード"のゲームです。最終ボールのポケットに落ちる3Dアニメーションは必見。（広報担当者）

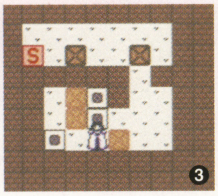
大人の小粋な遊び、ビリヤードがGBカラー専用で登場するぞ！　おなじみの"ナインボール"、"エイトボール"、"ローテーション"が遊べるようになっている。まずは、"オプション"画面でコンピューターの強さやボールの滑り、"クッション"の反射スピードを設定しよう。おつぎはルールの説明。上記3つの遊びかたが簡略に説明されているから、ルールをよく知らない人もありがたいね。ゲームを選んでスタートすると、まずは"バンキング"勝負。これはボールを打ってワンクッションさせ、より手前に止めたほうが先行となるというもの。試合中は、スタートボタンでボールに番号が示され、また、セレクトボタンで上面からでなく3Dでビリヤード台を表示するなど、より見やすく遊びやすい作りになっているのだ。勝負を決めるファイナルショットはアニメーション表示される豪華版。通信ケーブルを使った友だちとの対戦も盛り上がるぞ。

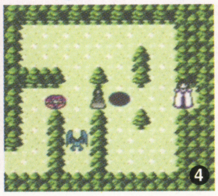
倉庫番伝説 光と闇の国
さまざまなモードが加わり伝説のパズルが復活！

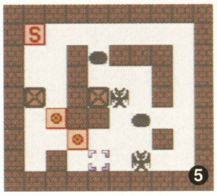
1999年12月25日 4,300円
J・ウイング











❶石像をうまく魔法陣の上に動かしてパズルを解こう。❷魔王ブラッドにさらわれるソフィア姫。❸オリジナルモードでも悩まされる名パズルのかずかず。❹ストーリーモードではさまざまなフィールドがパズルの舞台となっている。❺エディットモードでキミだけのパズルを作ろう！

PRESENT see P.105



ここに注目！

オリジナルモードは易しいものから難しいものまで全125ステージあり名作の『倉庫番』を思う存分楽しめます。（開発担当者）

あのパズルゲームを代表する名作『倉庫番』がもりだくさんの内容で登場だ。楽しめるモードは全部で3つ。ストーリーモードでは光の国に住む王子"シェル"となって、闇の国の魔王"ブラッド"に奪われた"ソフィア"取り戻すためにつぎつぎとパズルを解いていくのだ。ここで見たイベントはオプション画面で何度も見ることができ、ポケットプリンタを使ってプリントもできるぞ。『倉庫番』の原作が移植されたオリジナルモードでは昔ながらの難問をじっくりと楽しめる。そしてエディットモードでは、自分のオリジナルパズルを作ることが可能だ。作れるサイズには"せまいタイプ"と"ひろいタイプ"があり、"ひろいタイプ"なら最大縦16ブロック、横18ブロックもの大きさのパズルが作成できるぞ。エディットした問題は通信ケーブルか赤外線通信を使って交換ができる。友だちと競い合って解きあうのもおもしろいかも。

はみだしN64&GB　J・ウイングは引き続き遅刻ゼロ運動実施中！　遅刻したら社員全員に肉マンを配らなければならない。夏はアイスでしたよね。

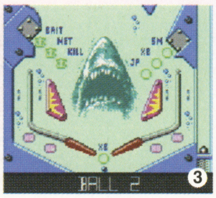
ハリウッド ピンボール

話題のあの映画もフィーチャーされた！

1999年12月23日 3,980円
スターフィッシュ
STAR★FISH











❶フリッパーを操って、狙った所にボールを送り込め。❷日本が誇るあの怪獣映画もあるぞ。❸このサメのデザインを見れば、どの映画かわかるよね。❹スパイ映画でおなじみのタイトルもフィーチャー！ ❺台を揺らすとフリッパーは動かせないのだ。



ここに注目！

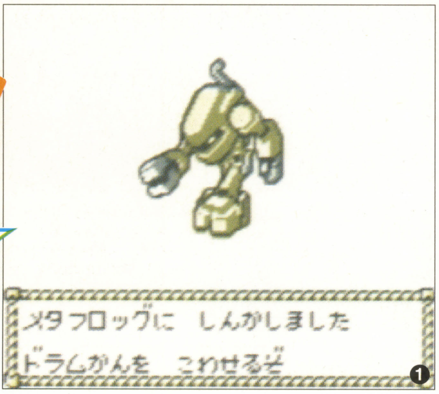
誰でも一度はやったことのあるピンボール。シンプルな操作性で誰でも楽しめます。タイミング良く台を揺らして、高得点を狙おう。
（広報担当　高嶋さん）

アーケードの定番『ピンボール』が、ボールやフリッパーの滑らかで激しい動きをそのままシミュレートしてGBで発売されたぞ。このソフトのピンボール台は誰もが知っているハリウッド映画をデザインしてある。たとえば"SHARK（サメ）"や"GALAXY WARS（宇宙戦争）"、"DOUBLE AGENT（二重スパイ）"など、画面を見ればすぐにわかる話題作ばかりだから、お気に入りのものを選んでプレイしてみてくれ。また、台を揺らして、ボールの動きを変える高等テクニックも使えるから、ピンボールマニアにも納得の作りとなっているぞ。うまく台の上部にあるマークを揃えたり、ボーナスポイントを獲得できるホールにボールを入れて高得点を狙うのだ。各台は上位3つまでスコアーが記録されるから、友だちとハイスコアー勝負をするのも楽しいぞ。

爆走戦記メタルウォーカーGB 鋼鉄の友情

敵をはじきとばしてスクラップにしちゃえ！

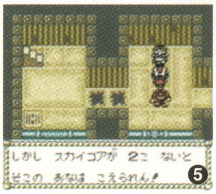
1999年12月24日 4,300円
カプコン
CAPCOM











❶コアユニットを入れ替えて、メタボールを進化させよう。❷敵のメタルバスターのスキャンに成功したぞ。❸角度をよく考えてから攻撃しよう。❹主人公にいろいろアドバイスしてくれる、ホーク博士。❺地形によってコアユニットを入れ替える必要があるんだ。



ここに注目！

最大のウリは"フリックバトル"です。方向を決めてメタボールを弾くというシンプルな操作の中にバトルのエッセンスを盛り込んでみました。
（開発担当　増田さん）

新しい戦闘システムを採用したカプコンの『爆走戦記メタルウォーカーGB～鋼鉄の友情～』。未知なる力を持つ金属"コアユニット"があるというラスティッドランドを舞台に、主人公の旅が始まる。手に入れたコアユニットは、相棒であるメタボールにセットしよう。3種類あるコアユニットはそれぞれメタボールを進化させ、海に潜れるようになるなど行動範囲を広げてくれるぞ。敵との戦闘は"フリックバトル"によって行われる。これは、方向と強さを決めて、プレイヤーが操るメタボールを敵めがけてぶつけるというわかりやすいシステムだ。壁にぶつかれば反射するので、敵とのあいだに障害物などがあるときは、角度を計算して攻撃しよう。また、"アナライザー"というアイテムを使うと敵のデータが手に入り、それを街にあるジャンク屋に持っていくことで、戦闘で使用できるアイテムの種類が増えていくぞ。

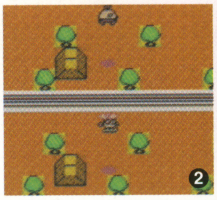
はみだしN64&GB　バトルでの"勝ち・負け"セリフ、開発側はかなりこだわって作ったそうだ。

ロボットポンコッツ ムーンバージョン

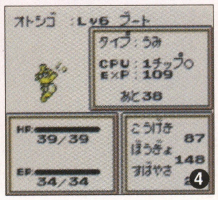
ロボポンファンお待たせの最新作！

1999年12月24日 3,980円
ハドソン











❶ロボポン同士の熱いバトルだ！❷5つのミニゲームのひとつ、"ジャンパー"。ジャンプ力を競うゲームだ。❸いきなり社長になっちゃったぞ。❹ロボポンのステータス画面だ。防御力が優れてるかな。❺会社を再建するのも大切な仕事。大工のケンさんに頼めば、ビルが大きくなっていくぞ。



ここに注目！

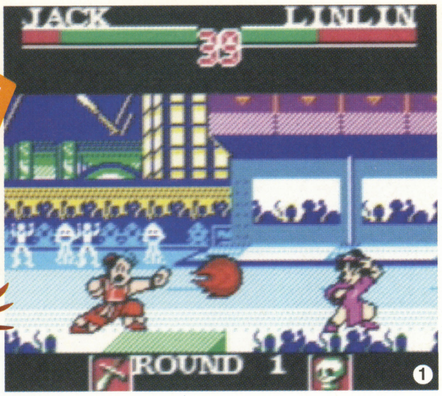
『ロボットポンコッツ ムーンバージョン』は前作からグラフィックなど一新し、さらにパワーアップ。ロボポンファンは絶対買いだ！
（開発担当者）

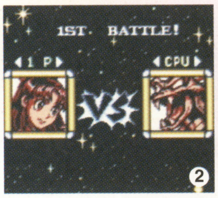
N64でも新作が発売される『ロボットポンコッツ』シリーズ。GB版の完結編とも言える新バージョン『ロボットポンコッツムーンバージョン』が発売されるぞ。システムなどはさきに発売された『サン』バージョン、『スター』バージョンと同じだが、ロボポンのデザインが変更されていたり、ロボポンの発生率がふたつのバージョンと異なっているなど、前作を遊んだ人にも楽しめる作りになっている。イベントもいくつか追加されており、とくに"ケンシ村"の船、ワンタン丸によるイベントは要チェック。船内のあちこちに隠れている人物をすべて捜し出すとアイテムがもらえる"人探し"や、船のみで来ることができる島のダンジョンにはレアロボポンがいるなど、気になるイベントが目白押しだ。N64版オリジナルのロボポンも登場するので、すべてのロボポンを集めるまで長く遊べるぞ。

スーパーチャイニーズファイターEX

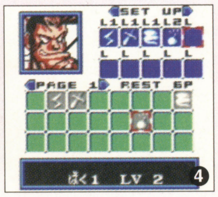
アイテムを育てて最強キャラを作りだそう！

1999年12月24日 3,900円
カルチャーブレーン











❶必殺技を駆使して相手に立ち向かえ！❷つぎの対戦相手は、なんだか強そうだぞ。❸新しいお札をゲット。使うことでレベルが上がるんだ。❹好きなキャラクターを選んだら、装備するお札を選ぼう。❺相手のスキをついて連続技を叩き込め！



ここに注目！

GBカラー専用ソフトで対戦格闘育成ゲームはこの一本だけです。
（営業部販売部長　遠藤さん）

カルチャーブレーンのヒット作『スーパーチャイニーズ』シリーズ最新作は、GBカラー専用の対戦格闘ゲーム。登場するキャラクターたちは、拳法使いやボクサーといった正統派から、侍やキョンシーといった変わり種まで総勢12名。ひとりプレイ用のサーキットモードではコンピューターと、通信機能を使ってのVSモードでは友だちを相手に本格的なバトルが楽しめるぞ。今回は新たにアイテム育成機能が追加されており、サーキットモードを戦っていくことで手に入るアイテム（お札）は全部で60種類以上。体力を回復できたり、一定時間無敵になれたりと効果はさまざま。装備できる数は10個だが、状況を見極めて使えば、試合を優位に運べること間違いなしだ。ゲームを進めていくと条件に応じてパワーアップしていくので、自分の戦いかたに合ったアイテムを優先的に育てるのもいいかも。

はみだしN64&GB カルチャーブレーンのつぎなる新作ソフトは金魚育成ゲーム『ごきんぎょ物語』（仮題）だそうです、シャレがきいてますね。

モンスターファームバトルカードGB

1999年12月24日 3,980円
テクモ
TECMO

『モンスターファーム』がカードゲームになって登場！



❶さきに相手のモンスター3体を倒したほうが勝利だ。❷ここが冒険の舞台となるバトルカードの世界。❸“へきがのはへん”というアイテムを入手。いったい、何に使うのだろうか。❹強力な技カードを使いこなすのだ。❺質問の答えによって最初にもらえるチームが変わるのだ。一発逆転のミラクルチーム、先手必勝のスピードチーム、一撃必殺のパワフルチームがあるぞ。



ここに注目！

大人気モンスターファームがGBで遂に登場！ 地形が変わるダンジョン、スリル満点のバトルがキミを待っているぞ!!（コンシューマー事業部 土原さん）

かわいいモンスターがCDから生まれてくることで話題になった名作育成シミュレーションゲーム『モンスターファーム』が、カードバトルとしてGBで遊べるようになった。舞台はモンスターバトルが世の中に定着した世界。大人たちのようにモンスターを扱うことができない子供たちのあいだで流行したのが、この『バトルカード』だ。ブリーダーと呼ばれるバトルカードのライバルたちと戦いながらカードを奪いあったり、レアカードを求めて遺跡のダンジョンへ挑もう。カードは全部で100種類以上あるぞ。バトルで使用できるのはチームと呼ばれる50枚の技カードと、3体のモンスターカード。集めたカードの中からバランスやバトルの戦略を考えてチームを編成しよう。通信ケーブルを使って友だちとのアイテムの交換や対戦もできるので相手の戦略に応じたチームづくりも熱いぞ。

はみだしN64&GB　テクモのコンシューマー事業部内ではこのソフトと動物占いが流行中らしい。

ダンシング ファービー

1999年12月24日 3,980円
トミー
TOMY Entertainment

“boo”はファービー語で「ダメダメ」っていう意味なんだ



❶ファービーのダンスはなかなかのもの。❷ミニゲームのかくれんぼ。ファービーはどこに隠れているのかな？❸作曲だってできるんだ。❹ステージクリア後のおたのしみも充実しているぞ。❺わからないファービー語は辞典で調べよう。



PRESENT see P.105

ここに注目！

さまざまなファービーや曲が充実、ファービー語辞典や自分で作曲など遊びの要素がいっぱい。さらにGBカラーで遊べばファービー人形もアクションするよ（開発担当者）

日本でも大ブームとなったあのファービーが、今度はゲームに登場！ タイトルどおりファービーが楽しく踊るぞ。気になるゲーム内容は、曲に合わせて流れてくるAや矢印といった“リズムマーク”に対応したボタンを、ターゲットに重なるときにタイミングよく押すといったシステム。うまく押せたかどうかはファービーが3段階に評価し、よければファービーもノッてくるぞ。プレイできる曲は童謡からポップス、レゲエと幅広いジャンルがそろっているが、コンポーザーモードの作曲機能を使えば自分の曲でファービー踊らせることもできる。また、ファービー人形を持ってるなら、ゲームボーイカラーでプレイすることをオススメする。赤外線通信機能を利用して、ダンスモードでステージをクリアーするごとにファービー人形がさまざまなリアクションをかえしてくれるんだ。

はみだしN64&GB　開発スタッフの間では“コンポーザー”モードでの作曲が流行りだ。

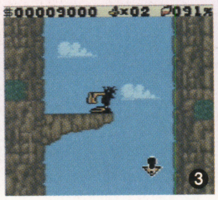
ダフィー・ダック すべってころんで大金持ち

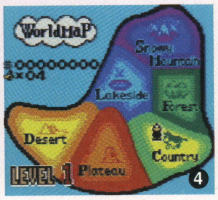
2000年1月1日3,980円
サンソフト
SUNSOFT

ダフィー・ダックがはちゃめちゃ動く愉快なゲーム！











❶金貨に囲まれたダフィー・ダッグ。大金持ちになれるようにがんばろう。❷ウニにぶつからないように水の中を進んでいこう。❸崖にぶつからないように下に降りていこう。❹ステージは全部で6つ。各ステージごとに特色がある。❺おっと、落ちそうだ。空中を歩いて早く陸に戻ろう。



PRESENT see P.105

ここに注目！

キャラクターのアニメーションに注目！ アメリカン・カートゥーン特有のコミカルな動きは、開発陣苦心の作！ 是非お楽しみに。
（国内販売グループ　渡部さん）

アメリカで大人気のキャラクターが主人公の痛快アクションゲームが登場するぞ。上下、左右スクロールのおなじみのスタイルだ。主人公のダフィー・ダックは気どりやでドジなアヒル。ある日、彼は、お金持ちになるために旅に出かけることになった。途中に出てくる敵や障害物をダイナマイトを投げつけて爆発させたり、ジャンプで跳び越えたりしながらクリアーしていこう。各ステージの最後にある宝箱を集めるとつぎのステージに進めるぞ。ライバルのバックス・バーニーが邪魔をしてくるので、うまく攻撃をかわして宝箱をゲットしよう。また谷底に落ちそうになっても空中を歩くことができたり、爆弾にあたると丸焼きになったりとアニメキャラならではの演出や動きがゲームを盛り上げてくれるぞ。ステージをクリアーすると手に入るパスワードでお気に入りの面から遊んでみよう。

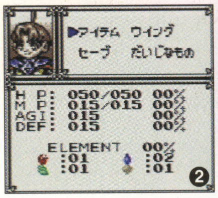
はみだしN64&GB サンソフトの渡部さんの野望は、スーツにスクードでアスキーに乗り付けることなのだ。お待ちしております。

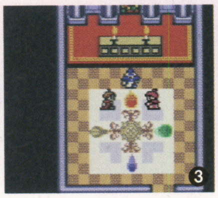
ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～

2000年1月15日
3,980円
イマジニア imagineer

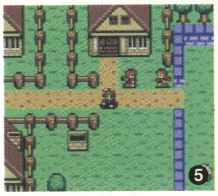
セルトランドの平和を取り戻せ！











❶突然、城内に出現したモンスター。世界に暗雲が立ちこめ始めている。❷主人公のジャックはメルロード精霊院の見習い僧。まだ10才だが、内に秘めた力ははかりしれない。❸メルロード精霊院のある、自然に恵まれた魔法王国、"ストーニア"。❹それぞれの魔法を状況に応じて、使い分けたり組み合わせていこう。❺エーテルの書に関する情報を求めて街の中を探索しよう。



ここに注目！

ウリはなんといっても魔法システム！ 火・水・土・風の精霊を組み合わせて、60種類にも及ぶ魔法で敵を倒せ！ 使える魔法の組み合わせを見つけるのも楽しいぞ。
（プロモーション課　山内さん）

精霊が鍵となったN64の本格派ファンタジーRPG『エルテイルモンスターズ』がGBでも遊べるようになったぞ！ 舞台は精霊の力が、あらゆる場所に息づく島、セルトランド。ある夜、精霊院の奥深くに封印された"エーテルの書"が何者かに盗まれてしまう。その書は精霊を超えた、恐ろしく強大な力について記された禁断の書であった。世界を危機に陥れるこの書を取り戻すため、主人公の"ジャック"は旅立つのだ。戦闘では精霊の力を借りて魔法を使い、モンスターを倒していこう。火・土・水・風の4大精霊を3段階に組み合わせることで60種類もの魔法を発動することができる。またジャックはキミの行動に応じて成長していくぞ。武器で戦えば、体力があがり、魔法中心に戦うと魔法力が上昇し、移動距離に比例してすばやさがあがっていくのだ。ジャックとともに不思議な世界を駆け巡ろう！

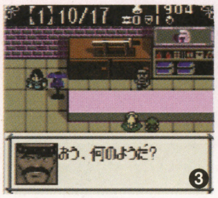
はみだしN64&GB 『ホップ・ステップ・ジャック』キャンペーンを実施中！ ゲーム内で入手できるパスワードなどを応募ハガキに書いて、GBカラー、N64、64DDをゲットしよう！

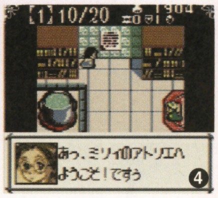
マリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士

2000年1月8日
4,500円
イマジニア Imagineer

マリーがGBでアトリエを開きました。









❶GB版では町がフィールドマップ化されている。妖精さんと散歩に出かけよう。❷妖精さんの性格は全部で26種類あるぞ。❸もうすっかりお馴染みの武器屋のオヤジ。でも、ゲームに登場するキャラクターの中でただひとり名前がないのだ。❹新キャラのミリィ。ちょっと天然ボケだ。❺調合が成功しますように……。

PRESENT see P.105



ここに注目！

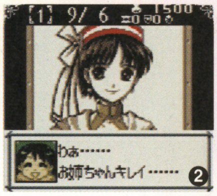
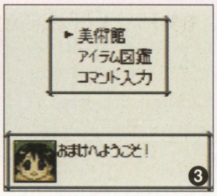
ファンの皆様、あのマリーとエリーがGBで帰ってきました。しかも通信機能や妖精育成など新要素もてんこ盛り！ 彼らとの素敵な時間をお楽しみください。
(プロモーション課 星見さん)

プレイステーションやサターンで大人気だった『マリーのアトリエ』がついにGBで登場するぞ。やめられない、とまらないアイテム調合の楽しさをいつでも、どこでも楽しめるなんて贅沢だよね。物語はマリーがアカデミーを卒業し自分のお店を持つようになったところから始まる。ある日、妖精族の長老が訪れ、妖精をひとり預かって4年間で一人前の錬金術師に育ててほしいとお願いされるのだ。GB版ではこの"妖精さん"がメインとなって大活躍をするぞ。アイテムの採取と戦闘は妖精さんによって行われ、その行動やマリーとの会話によって妖精さんの性格が変化するのだ。妖精さん以外にもGB版初登場のオリジナルキャラクターも加わって、他機種とは違った外伝的なお話が展開される。もちろん前作で登場した個性豊かな仲間たちも登場するので、彼らとの再会も楽しみだね。

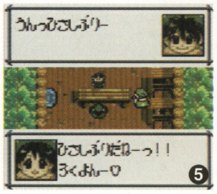
エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士

2000年1月8日
4,500円
イマジニア Imagineer

エリーのアトリエへようこそ！





❶エリーのアトリエにやってきた妖精さん。❷町の人が描いてくれたエリーの似顔絵。本物よりキレイ？❸イベントで表示された絵は美術館で観ることができるぞ。ここの絵は通信ケーブルで交換もできるのだ。❹ここがマリーとエリーの住む町、ザールブルグ。❺アイテム交換はお互いの妖精さんが会ってするのだ。

PRESENT see P.105



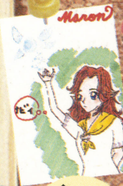
ここに注目！

今度のエリーは先生となって妖精さんを育てるぞ！ 通信機能を使えばマリーのアトリエGBとのイラストやアイテムの交換も楽しめちゃう！
(プロモーション課 星見さん)

RPG要素に調合によるアイテム作成という全く新しい要素をブレンドしてヒットした『マリーのアトリエ』の続編、『エリーのアトリエ』のGB版も『マリー』GB版と同時に発売されるぞ。他機種と同じように、GB版でもマリーやエリー、そして妖精さんの音声をゲーム中に聞けるのだ。基本的なシステムは『マリー』GB版と同じだけれど、エリーが主人公になったストーリーとイベントを楽しめるぞ。おてんばでそそっかしいマリーと、元気でおっちょこちょいのエリー。ふたりはそれぞれ、べつべつのソフトで活躍するけれど、同じソフトどうしではもちろん、『マリー』と『エリー』とでも通信ケーブルを使ったアイテム交換ができる。さらにアイテムを交換した回数によって妖精の森の長老から秘蔵のアイテムをもらえることがあるのだ。何がもらえるのかは自分の目で確かめてみよう。

From READERs

今月のテーマ：『64DD』



↑ ❶ 福岡県 緋桃

背景のロゴはさて、なあに?
64DDユーザーにはもうおなじみだよね!

64DDって何か特別な買いかたがあるんですか?
（滋賀県　15歳　ハヤシ）

●もちろんあります。まずはハラキリも辞せぬかまえで、近年まれに見るくらいのおめかしをしてください。それから、小川のせせらぎをイメージしてパンプキンケーキをオーブンで15分ほど焼きます。あとはランドネットマークのお店で入会申込書に記入する、というのが一般的な64DDの特別な買いかたです。（ふつうに買うのをオススメしたい編集者）



❷ 新潟県 佐藤香織 ←

ランドネットに加入したり『ドンキーコング64』を買ったりするとメモリー拡張パックが2コも余る。だから悩む。
（埼玉県　匿名希望）

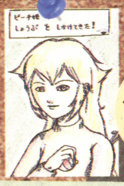
●うちの編集部にはメモリー拡張パックをふたつ接続できるN64があるんでべつに悩みましぇ～ん、と……あっ、編集長がこっち睨んでる。す、すいません、嘘つきました。（小市民）

64DDをドルフィンって言うのかと思っていました。
（愛知県　15歳　清水　雄）

●そうか。オレはてっきりクリアブルーのN64がドルフィンだと思っていたんだけどな。ま一間違いは誰にでもあるさ。
（頭がかゆい編集者）

64DDはN64の下にくっつくけど、SFCの下にくっつくあれはなんだったっけ？
（鳥取県　14歳　上田和志）

●懐かしいものを思い出させてくれた上田君を、サテラビューファンクラブの会長に任命します！　サテラビューのことをどんどん広めていってください。（ディクスシステムファンクラブ会長）



← ❸ 沖縄県 具志堅勇人

月額2500円は安いが、1分20円はきびしい。はやくアクセスポイントを増やしてほしい。
（滋賀県　17歳　川崎正博）

●本当だよね。アクセスポイントが東京にしかないのってあんまりだよね。でもいまのところどうしようもないみたい。引っ越すかい？　楽しいよ、東京！（夜逃げ屋本舗若林支店）

64DDを遊べるのは日本人だけ。ふふふ……
（広島県　16歳　おのちん）

●お茶漬け食べられるのは日本人だけ。ふふふ。お刺し身食べられるのは日本人だけ。ふふ。スキヤキ食べられるのは日本人だけ。ふ。スッポン食べられるのも……あっ、しつこかったですね。（64DDは食べられるの？）

ネットにつながなければ、64DDは買いなのか買いじゃないのかよくわからんなぁ。
（福島県　28歳　ROCKS）

●わかんないなら、とりあえずネットにつないで"買いっ！"ってことにしちゃえばいーじゃん。
（自分を納得させることが大切なのさ）

クリボーに殺られた!?
（愛知県　13歳　Y・H）

●ク、クリボーにぃ？　それじゃしょうがねぇ、あきらめるんだな。世の中にゃ、どうしようもねぇコトもあるってこった。（夕焼け刑事）

本の発行日と発売日がちがうのはなぜ？
（愛知県　28歳　CR-X）

●そうすると雑誌が新しそうに見えるから、というのが答えですが、なんかヘンですよね。1月発売の雑誌なら1月号！　ってのが男らしくて好きなんで、いつかは……。（編集長　田原）

銀行の口座から引き落としで64DDをやれるのでうれしい。『巨人のドシン1』が楽しみです。
（広島県　匿名希望）

●うちの近くを通る焼き芋屋さんは、いつも変な歌を大音量で流しています。ほとんどなにを言っているのかわかりません。残念です。
（武蔵野市在住）

昔のFCソフトの特集記事を作ってほしいです。いまの若い人たち（小学生、中学生、高校生）にFCソフトのよさを伝えてほしいです。
（高知県　24歳　長崎　誠）

● 64DDでも一部FCソフトが出ます。おもしろさのエッセンスは劣化しない証明ですね。特集はいずれ……。（少し遠い目をした編集者）

マリオっておいしい？
（愛知県　13歳　小島春輝）

●ピーチやデイジーに囲まれて、さぞやおいしい思いをしてると思いきや、意外に冴えないマリオ。『ピーチ姫救出作戦』って映画で見たから絶対。え？　味？　知るか！
（マリオ・マニア・デザイナー）

ガンダム世代にとって『カスタムロボ』は魅力です。「自分だけのロボットを作ってみたい」このフレーズが胸にグッときた。
（徳島県　27歳　鳥井淳史）

●フェードイン！　ぎっ！　パイルダーオォォン！　ビルの街にガオー！　僕には仲間がいるぅぅぅ。
（シンクロ率がアップした暴走編集者）

9月10月は任天堂にとってお休みの時期だったのでさみしかったです。けど、年末にかけてのN64ソフトの大攻勢は感動してしまいます。（宮城県　28歳　エイちゃん）

●んじゃあ、年末年始の『ファミ通64+』は絶対に買いですわな。だってそうだろう、おたくの意見を鑑みるとそうなるわな。
（なんか無理やりな編集者）



↑ ❹ 京都府 佐川明日香

ぼくのお母さんもゲームが好きなので、『マリオゴルフ64』をいっしょにやったりして遊びます。お母さんは、いつも「SFCもまだまだ十分遊べるよ」と言います。
（石川県　匿名希望）

●応援ありがとうございます。お母さんの言うとおりです。SFCは名作がたくさんあるのでいまでもバリバリ遊べますよ!!　（マダムキラーのNP担当者）

「外見よりも中身」をモットーにしてきた僕だけど、SFC版『海腹川背』のパッケージを見たときにはクラッときた。あんなに物悲しい顔しなくてもええやんけ……。
（大阪府　29歳　あきろと。）

●ルアーでぶら下がったりする名作アクションゲームだよね（たぶん）。NP化希望の人ってけっこう多いんじゃないかな。主人公を最初に見たときは男の子だと思ってたけど。（ああいう娘に弱い編集者）

・・・おはがき大募集！・・・

"FromREADERs" では毎号テーマを決めて、アンケートはがきで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容でもぜんぜんオーケー！　採用者にはファミ通64＋オリジナルの図書カードをプレゼントしちゃうぞ。すばらしい意見、キツイ意見などをドシドシ応募してくださいッ！　気になるつぎの募集テーマは『インターネット』。64DD、ゲームボーイアドバンスと発表されて、グッと身近な存在となったインターネット。ゲーム機でインターネットができるの？　っていうネット初心者から、ネットワークゲームが3度のメシより大好きなゲーマーまで、みんなの意見を幅広く募集。こちらは5月号に掲載する予定です。

ファミ通64＋オリジナル図書カード ☞



ここに書いて送ってくれ！



あて先はこちら
〒151-8024
(株)アスキーファミ通NP編集部
FromREADERs係
E-mail：n64-plus@ml.ascii.co.jp

募集するテーマは『インターネット』です。

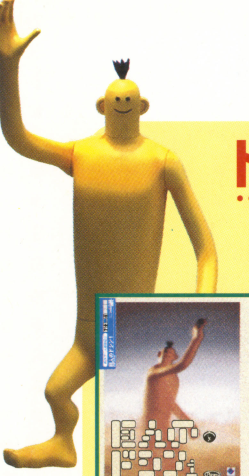
ごめんなさい

先月号の "From READERs" 内の「おはがき大募集」の7行目に、～次々号も引き続き『64DD』の意見を掲載するぞ。～とありましたが、このページを見てのとおり "次号" の間違いでした。申し訳ございませんでした。

イラストありがとう!

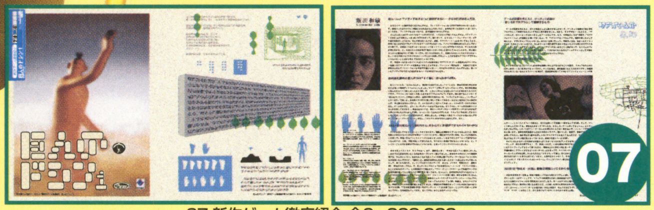
❶マロンはナビィが欲しかったのかな？　珍しい組み合わせ。❷GB版発売記念！　4人仲良し勢ぞろいだね。❸なんか見かけないトレーナーが……やべっ！　このぴーち姫怪しすぎ。❹なんと4枚組の大作。任天堂キャラクターが総出演していてとっても賑やかだね。2000年は新しいヒーローが現れるかな？

BACKISSUE 64+



ドシンの足跡

いよいよ動きだした64DD。『巨人のドシン1』はもう遊んでみたかな？　今回はドシンの足跡（バックナンバー記事）を紹介していくぞ！



07 新作ゲーム徹底紹介 全6p 028-033

7月号　新作ゲーム徹底紹介より抜粋

ぼくのゲームって目的がなかったんだけど、人間、「明日死ぬ」って言われたら、目標ができるんじゃないかな、と。プレイヤーごとに何か目標ができるかと思ってこういうシステムにしました。



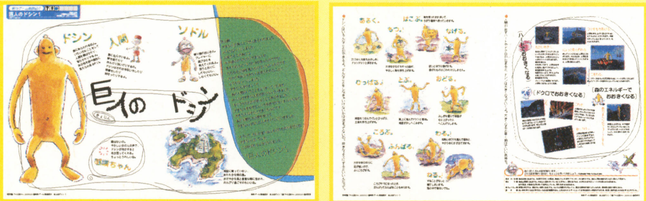
連載・巨人のドシン１　9月号から好評連載中



01 巻頭クロストーク　飯田和敏 全6p 010-015

1月号　あそぶのうみそより抜粋

企画を通すときはプレイヤーの層を想定してから作ります。でも僕らはそういうのを考えていなくて、自分がおもしろければいいと思って作っていたんです。



01 新作ゲーム徹底紹介 全8p 038-045



1999. 10 ／550yen

特集●NINTENDO SPACE WORLD'99
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／電車でGO! 64／格闘伝承／ファイアーエムブレムトラキア776／マリオゴルフGB
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック③

●『マリオゴルフ64』の制作者、高橋兄弟のインタビューや、大好評巻頭クロストークは、糸井重里氏が遊びについて語ってくれた。さらに、ゲームボーイ版『ドラゴンクエストI・II』の情報と盛りだくさん。



1999. 11 ／490yen

特報●モバイル21&GBアドバンス
特報●GB用ソフト書き換えスタート!
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／爆裂無敵バンガイオー／スーパーロボット大戦リンクバトラー／GBドラゴンクエストI・II　ほか

●任天堂のソフトが一挙に集まったNINTENDO SPACE WORLD'99のアフターレポート。お待ちかねの巻頭クロストーク(糸井重里氏)後半戦。さらに、『ポケモン金・銀』や『RPGツクールGB』の新情報も必見!



1999. 12 ／490yen

特集●ゲームボーイの現在形と未来形
特報●64DD・ランドネットの全貌が判明!
徹底解析●スーパーロボット大戦64／GBドラゴンクエストI・II／牧場物語GB2／ウィザードリィ　エンパイア／ファイアーエムブレムトラキア776　ほか

●待望の64DDのサービス開始を速報。巻頭クロストークでは64DDとGBを接続する『64GBケーブル』を使った野心作『DT（仮）』のプロデューサー遠藤雅伸氏がこれからのゲームについて語ってくれた。



2000. 01 ／550yen

特集●64DD&ランドネット　セメントマッチinファミ通64+
特報●カードヒーロー
徹底紹介●巨人のドシン1／スターツインズ
徹底解析●スーパーロボット大戦64／カスタムロボ
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド①

●待ちに待った64DDソフト、『巨人のドシン1』の制作者、飯田和敏氏のインタビュー。またゲームボーイ史上に残る名作になるとの声が多い『カードヒーロー』の特報も必見だ。



2000. 02 ／550yen

特集●Beyond the N Ages
徹底紹介●カードヒーロー
徹底解析●スーパーロボット大戦64／悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド　オブ　コーネル～／ドンキーコング64／マリオパーティ2　ほか
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド②

●今回は任天堂の歴史を振り返る大特集。巻頭クロストークはつねに新しい遊びを生み続けるクリエイター、中村光一氏だ。



●●●●●●●●●●●●●バックナンバーを手に入れる3つの方法●●●●●●●●●●●●●

●その1　本屋さんに注文する
●その2　アスキーイーシーに注文する

料金後払いにて、電話、FAXでのご注文ができます。FAXにてご注文されるかたは、住所、氏名・電話番号、お申し込み内容を記入のうえ、下記の番号までお送りください。お申し込み後、1週間前後でお届けします。

問い合わせ先　株式会社アスキーイーシー
TEL 03-5351-8202（AM10:00～PM5:00、土・日・祝除く）
FAX 03-5351-8201（24時間受付）

※ご注文された商品の合計金額が5,000円以上の場合は送料無料です。5,000円未満の場合は、一律送料400円がかかります。なお、お支払い方法は、振り込み用紙を商品とごいっしょにお送りしますので、郵便局から料金を振り込んでください。また、クレジットカード（アスキーカード、VISA、DC、マスター、JCB、NICOS、ダイナーズ）によるお支払いも可能です。

●その3　インターネットで注文する

下記のホームページからもご注文ができます。表示されたメッセージに従って、お申し込みください。送料やお支払い方法は電話、FAXと同じですが、お申し込み後のお届け日数をE-mailにてご連絡します。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

備品コレクターズ 1　備品コレクターズ vol.1

コンパイルに行ってきたぞ!!







祝！ 第1回　所沢は遠かったの巻 in コンパイル

■全国約300人の備品マニー諸君、待たせたのう、わしの名は備品博士じゃ。助手のヤッタ君をいろいろなソフトハウスに放ち、紹介しがてら備品をゲットしようと思っとるぞ。
○ヤッタです、よろしくね。ていうか、ネーミングがまんまだね。どうでもいいけどさ。
■ところでヤッタ君。君が訪れたコンパイルが、どういう会社だかわかっておるんじゃろうな？
○知ってるよ。まんじゅう売ってる会社だよね！
■確かに“ぷよまん”も売っておるが、コンパイルといったら落ちものパズル『ぷよぷよ』じゃ。ビジネスソフトの開発も手がけとるんじゃぞ。それで、事務所に行ってきたんじゃろ？
○うん。お茶を出してもらったんだけど、まんじゅうは出してくれなかったんだ。しけてるね。
■また饅頭かい。質問はしてきたんじゃろうな？　読者からのせっかくの質問なのじゃからな。
○もちろん聞いてきたさ。社長さんみずから答えてくれたんだよ。たかが備品コーナーなのにさ。
■たかがとはなんじゃ、備品の持つ素晴らしさを（中略）というコーナーなんじゃぞ。ふう……。とまぁ、こんな感じで毎月やっていくのでみんなも応援頼んじゃぞ！

質問
Q.『ぷよぷよ』5作目のタイトル名は？
A.『ぷよぷよ～ん』はほぼみなさんの予想どおりでしたので、次回はいい意味でみなさんの予想を裏切ろうと思いますね。意外なものになるかもしれませんよ。

今月の目玉備品



なんと31連鎖!!

備品データ：コンパイルボールペン2本、封筒、特製段ボール、手さげ袋、DiskStation25号、ぷよぷよマグネット3色×3個、丁稚用ドル帳、ぷよまん本舗スプーン&フォークセット・箸&箸箱セット、ぽけっとぷよぷよ通シール・ポップ・おでかけ巾着、ぷよウォーズチラシ・ポップ、ぷよぷよ～んパーティーポスター・色紙・パッケージ・画面写真2点・販促用テレホンカード　計31品

本誌鑑定評価額 6,000,000,000ゼニー

気になる今回の備品の当選者は……

滋賀県　**シャクティ君**　に決定！　おめでとう！

このコーナーではみんなの質問を大募集！　熱い情熱のこもった質問を送ってくれたキミには、各ソフトハウスから頂いた貴重な備品の数々をプレゼント！　「明日は晴れですか？」みたいなくだらない質問でもぜんぜんオーケーだ!!　あて先は“FromREADERs備コレ係”まで。

次回は……
イマジニア
みんなの応募を待ってるぞ！

官製はがきか、アンケートはがきで応募しよう

必要事項
❶潜入してほしいソフトハウス
❷聞いてみたいことアレコレ
❸ソフトハウスへの応援メッセージ

今月のお茶（略してこんちゃ）



お茶データocha-data
FILE 1:COMPILE
温度＝熱い（推定65℃）
味　＝でがらし？
色　＝少し濃いドシン色
湯呑＝持ちやすさ／50
総合評価：★
（十人並）

○今月の64ユーザーにひとことのコーナー　byお気に入りの場所はやっぱり自分の家のベッドな仁井谷社長（B型・GB版ピクロス好き）
任天堂のゲーム機はみんなが安心して長く遊べますよね。これからの期待も大きいですし、我々もいいゲームを出していきたいと思っています。

64+ MONTHLY DATA

売り上げ TOP10 協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店
旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店

■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店

■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店

■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店

■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店

■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店

■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店

■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店

■長野県
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店

■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店

■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店

■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店

■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店

■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店

■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店

■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ヶ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店

■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店

■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店

■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店

■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店

■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店

■奈良県
遊コン　奈良店

■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店

■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店

■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店

■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店

■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店

■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店

■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店

■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスパラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店

■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店

■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!

■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店

■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店

■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店

■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店

■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店

■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店

■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー

■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル

■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店

■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店

■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店

■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館

■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー

■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店

■沖縄県
TSUTAYA　山内店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

JUSCO ジャスコ株式会社 ゲーム取扱い店

Daiei ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ 全店

TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE 全店

ファミコンショップ わんぱくこぞう 全店

7-ELEVEN 全店

K 全店

サンクス 全店

FamilyMart 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

ゲームWave

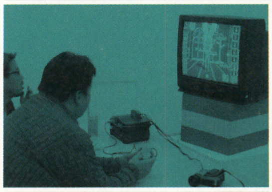
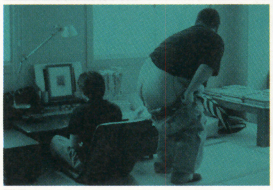
ゲームの情報と頭の悪さは日本一の情報番組！

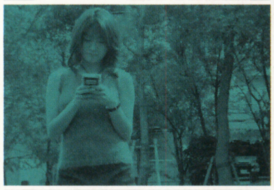
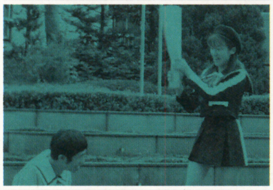
GameWave

ON AIR

テレビ東京　深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪　深夜 1:45〜2:15
テレビ愛知　深夜12:45〜1:15

毎週水曜日絶賛放送中！




Main Feature Articles

＊豪華ゲストを迎えての爆笑トークゲーム番組

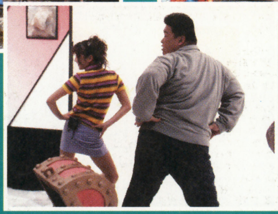
毎週水曜日深夜の合い言葉、"ビバ！ ゲームWave＆ラヴ＆ピースinハワイ！"。え？ ハワイ？ えーワケわかりません。ワケがわからなくても、ちゃんと見てくれよ。夜露死苦。毎回豪華ゲストをお迎えしてのトーク形式となり、いままで以上に内容も濃くなった当番組。有名ゲームクリエイターはもちろん、ゲーム業界の偉人変人まで、じゃんじゃんバリバリお呼びしちゃってます。新コーナーも充実野菜、司会の伊集院＆川村はもちろん、我らが浜村編集長、そしてアンタッチャブルまでもがテンションあげて、最新のゲーム情報をピザーラお届け。大爆走中のゲームWaveは、毎週水曜日深夜ですよーだ！



⬆ネッキーが映えるスタジオセット内に、ゲーム業界人をゲストとしてお迎えしちゃう。



⬆どんな業界ウラ話が飛び出すのか？ 目玉も飛び出すぞ。



⬅笑いが絶えないゲーム情報番組。いいから見ろって。

Famitsu News Express

＊ファミ通 NEWS EXPRESS

週刊ファミ通をはじめとするファミ通グループ各誌との連動企画。週刊ファミ通で紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事、話題の有名ゲームクリエイターのインタビューなどが満載。そのうえ放送日翌日(木曜日)に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW！のコーナーも注目。

Premiam Talk Show

＊浜さん・光のすげぇーイイ話



ヒーゲー！ ヒーゲー！ デーブ！ デーブ！ な、なんと、あの偉いヒゲと、おもしろいデブのトークコーナーが復活！ その名も浜さん・光のすげぇーイイ話。"ちょっといい話"から"すげぇーイイ話"にパワーアップ。ようは、ゲームオヤジふたりがゲーム業界の裏話で盛り上がる。放送できない内容ばっか！

Truth of Rumor

＊アンタッチャブルの ゲーム界 噂の真相



ゲーム業界のあらゆる噂を追いかけ、アンタッチャブルが大暴れ！ お色気はまったくナシ。男臭さ丸出し企画！

Gamer School

＊熱血!! ゲーマー予備校



ゲーム音痴の川村ひかるを女ゲーマーに育てるため毎回ゲームに関する試練を与え、それをクリアーしていく企画。お色気は少しアリかな？ 川村ひかるちゃんのオッパイはでかい。

提供
ドリームキャスト / 任天堂 / ランドネットDD / 他

ファミ通64+
Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人 浜村弘一
編集長 田原誠司
副編集長 宮川 隆
デスク 山本善宣
アートディレクター 村田順一
編集スタッフ 吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／永山洋輔／美谷広海／高島 朗
制作スタッフ 松井咲子／宮本大輔
ライティング
石川徳人 ポケットモンスター金・銀 別冊付録
伊藤桂司 巨人のドシン1 90
岩尾 学 ポケットモンスター金・銀 別冊付録
加藤善嗣 ポケットモンスター金・銀 別冊付録
坂田克己 ゲームのハテナ 104
末岡大祐 ファィアーエムブレム トラキア776 88
高畑正幸 ステーショナリーショーケース 76
長尾 剛 ポケモン☆シェルター 95
行谷則敏 DDF 42
長谷部 勲 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンドオブコーネル～ 46
プラトン 木村 純 ドンキーコング64 62
増田 厚 WIZでござるよニンともカンとも 98
三須隆弘 ポケットモンスター金・銀 別冊付録
森岡憲一 マリーのアトリエGB／エリーのアトリエGB 78
デザイン
Art of Think Tank ゾララスト 泉 隆則 COMING UP NEXT 22 / ニンテンドウパワープレイングマニュアル 36
Ash Graphics ステーショナリーショーケース Format 76 / ゲームのハテナ Format 104
Pero マリーのアトリエGB／エリーのアトリエGB 78
小池 光 MOMTHLY SOFT FILE Format&Icon 106
プリグラフィックス カードヒーロー 18
ブルー 中村 治／大野有香 マリオゴルフ倶楽部 96 / ポケットモンスター金・銀 別冊付録
プロペラアートワークス ポケモン☆シェルター 92
ペッパーショップ 古賀 学 HOBBY ENGINE Format 72
マッハ55号 小西忠明 DDF 42 / 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンドオブコーネル～ 46
ライトグラフィックス 能登伸治 WIZでござるよニンともカンとも 98
ララスー・プーポ・ラボ 巨人のドシン1 90
リーウェイスタジオ 岸本治恵 64++ 100
rocka graphica ロッカ・グラフィカ 真々田 稔 バイオハザード2 54 / ファィアーエムブレム トラキア776 88
ワンダーハーツプラネット ドンキーコング64 62
フォトグラフ スタジオアトム
イラストレーション
池上 明子 WIZでござるよニンともカンとも 98
岩村実樹 NEXT ISSUE 122
杉山真理 ドンキーコング64 62
西小野ゆうこ ゲームのハテナ 104
制作進行 樽本義之／藤田 昇
広告 増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業 後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買 青木孝道
協力 任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 4月号

アスキー
2000年2月21日発売
特別定価550円（税込み）



『カードヒーロー』のソフトと同時発売になる次号は、別冊付録でその魅力を徹底解析。まだまだ攻略がつづく『バイオ2』、『ドンキーコング64』に加え、GB版『ドンキー』の解析記事がはやくもスタートする。巻頭特集では、ゲームにまつわるさまざまなお仕事を総まとめ。さらにパズルゲームの系譜をたどるミニ特集もひかえているぞ。『ポケモン金・銀』に関する新連載記事もいよいよ登場するぞ！

4月号は 2月21日（月）発売

特別定価 550円

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 3月号のアンケートにお答えください

① ファミ通64+の3月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

② 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	64+ MONTHLY DATA	16	徹底解析　ドンキーコング64
2	あそぶのうみそ・岡田耕史	17	HOBBY ENGINE
3	カードヒーロー	18	ステーショナリー・ショーケース
4	星のカービィ64	19	徹底解析　マリーのアトリエ/エリーのアトリエ
5	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	20	徹底解析　ファイアーエムブレム トラキア776
6	スーパーマリオRPG2	21	巨人のドシン1
7	ゼルダの伝説 外伝	22	ポケモン☆シェルター
8	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～	23	マリオゴルフ倶楽部
9	実況パワフルプロ野球2000春	24	WIZでござるよニンともカンとも
10	パワプロクンポケット2	25	64++　1080°　スノーボーディング
11	ドンキーコング ディンキー&ディクシー	26	ゲームのハテナ
12	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	27	MONTHLY SOFT FILE
13	DDF	28	From READERs
14	徹底解析　悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	29	付録　ポケットモンスター金・銀冒険ガイド3
15	徹底解析　バイオハザード2	30	付録　マンスリーソフトファイル1999

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+(ロクヨンプラス) 3月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
☎(　　　)　－		希望するプレゼント番号(p105)		
Eメールアドレス				

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　（匿名希望）

※本書に対するご意見・ご感想はFrom READERsに掲載される場合があります。

ファミ通64+ 3月号アンケート

エンピツで記入して下さい

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16

5 N64ゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい

1 2 3 4 5 6
7 8

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5 6
7 8

9 インターネット

1 2 3 4 5

10 購読している雑誌

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16

11 ゲーム以外の趣味

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14

12 NPの書き換え

1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

GB		SFC	

14 期待の新作ゲーム

---

3 学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

4 あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

5 あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

6 同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

7 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

8 おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

9 あなたはインターネットをやったことがありますか?
（やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください）
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

10 あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

11 ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

12 あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

13 ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

14 これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ドルフィンのソフトで欲しいものを教えてください。(3つまで)

ご協力ありがとうございました。


NINTENDO64
ひっくりかえるほど、オモシロイ。
全コース、天候がガラッと変わるゾ!
新しいグランプリモードで勝負じゃ～!
チョロQコインを集めて、逆転を狙おう!
レースに勝って、相手のパーツをGET!
ユニークなカーアクションで、攻撃をかわせ!
自分だけのコースをデザインしちゃえ!
チョロQ64 2
ハチャメチャグランプリレース
発売中
6,800円(税別)
車種が、パーツが、コースが増えた!
ゴロゴロ転がるド派手なワザも加わって、
新しいチョロQ64-2は、オモシロさ倍増!!
1～4人用
コントローラパック 対応 113
振動パック対応
バックアップ機能付き
64GBパックがあるとより楽しく遊べます。
あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1999
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16　※価格は希望小売価格です。
とNINTENDO64 および 振動パック、64GBパック は任天堂の商標です。 Licensed by NINTENDO
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA



月刊ファミ通64+(プラス)
[2000.03 1/21発売号]
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成12年3月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第3号 通巻9号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)
Nintendo powered by ファミ通
特別定価 550円 本体524円
T1107855030554
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 2000 雑誌 07855-03

月刊ファミ通64+(プラス)
[2000.03 1/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●ソフトカタログ1999

●岡田耕史インタビュー

●別冊付録『ポケットモンスター金・銀』60ページ冒険ガイド③

ASCII